スーパーストリートファイターII
月刊ゲーメスト
2月号増刊
号通巻108号
3種郵便物認可
SUPER STREET FIGHTER II
16ファイター最大の闘い
THE NEW CHALLENGERS & THE DEFENDERS
開発者渾身描き下ろしイラスト
戦力アップ歴然!!データで見るスーパーストII
最新版 ストII用語辞典
ファイナルジャッジ スーパーストII
ダイヤグラム
読者パワー大爆発!
スーパーストIIアイランド
対CPU王道攻略!
スーパー大付録
スーパーストII
特大ポスター
MONTHLY VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST No108
1280yen
©カプコン 1993

SUPER STREET FIGHTER II

アイツらが新たに4人の仲間を引きつれ帰ってきた。再び我々プレイヤーに挑戦するために。

CONTENTS

SUPER STREETFIGHTER II

スーパーストリートファイターII その革命的進化。

文責　アナーキャー松井

進化。evolution。これに〝r〟をつけるとrevolution、革命、となる。

'91年2月に産声をあげたストリートファイターIIは、圧倒的と言えるプレーヤーからの支持を受け、かつての大ヒットゲームがなしえることの出来なかった記録を次々とうちたてた。まさに私たちは歴史がつくられる様を目撃したと言えるだろう。

約1年後には、四天王が使えるようになり、同キャラ対決も可能になった。発売後に出てきたいくつかの不満点をゲームバランスの再調整により解決をはかったダッシュの登場である。

ダッシュもまた発売直後から人気ランキングトップに登りつめる。そして、さらにスピードアップし、リュウ、ケンの空中竜巻、春麗の気功拳らの新技を加えたダッシュターボが登場した。

ホークのステージはメキシコ。

そして'93年9月、その4作目にあたるスーパーストIIがついに私たちの目の前に登場する。しかも今回のは単なるバージョンアップではない。

T・ホークは誇り高きメキシコのインディアン。情にはあついが一度怒ると手がつけられぬ。トマホークバスター、コンドルダイブらの必殺技を使いこなす人間ジャンボジェットだ。

黒人キャラ、ディージェイ。

ディージェイは、陽気なジャマイカン。闘いの中に新たなリズムを見いだし世界へ飛び出した黒人ミュージシャンだ。一つ撃っては曲のため、二つ蹴っては音のため、というわけだ。

フェイロンは香港出身のカンフースター。己の力がどれほど世界に通用するのか知りたくて、闘いの中に身を投じた熱血野郎だ。

そしてキャミィ。ストIIの紅一点春麗の足場をゆるがすイギリスのティーンエイジャーだ。3年前記憶を失なって倒れていた所を英国情報部に助けられ一流のエージェントとして育て上げられた。ある日そんな彼女のチームに指令が下る。「シャドルー」を撃つのだ、と。

スピードが武器のフェイロン。

新女性キャラ、キャミィは19歳。

4人の新たなチャレンジャーたちである。今までの戦士たちと合わせて16人。なんと最初のストIIと比べると2倍の数のプレイヤーが使用できるのである。熱い闘いは約束されたようなものだ。

そして今回から採用された各種ボーナスシステム。最初に一発入れた方に与えられるファーストボーナス。一律三千点だ。ダメージを受けた直後、ガード直後、起き上がった直後、素早く必殺技を繰り出せた場合に出るリバーサルアタック、こちらは千点だ。

さらに自分がピヨッた時に、相手から一切のダメージを受けずに復活できた時にもらえるリカバリーボーナス。こちらも千点。

3ヒットコンボが決まった！

最後にもっとも熱いボーナス。Xヒットコンボ。何発相手に連続技がヒットしたかで決まるボーナスだ。もちろん、小、中、大、必殺技の各攻撃で、それぞれもらえる得点が違う。小、百点、中、五百点(二発目以降は二百点)、大、千点(五百点)、必殺技は二千点だ(二百点)。これらの新しいしかけたちがプレイヤーの挑戦を待ち受けている……それがスーパーストIIなのだ。

ガイルの勝ちポーズ、春麗の気功拳、同じく近距離での立ち大キック、リュウの波動拳…すべてグラフィックが一新されている。しかし一目でわかるそれらだけではなく、実に多くのグラフィックが一新されている。比較的すぐ気がつくのが、各ステージ背景だろう。ケンステージのボロ船は新型のクルーザーへと化けてしまったし、ベガステージの中心の鐘だか建造物だかはっきりしなかったアレも下にカゲが入ってはっきりと鐘であることが判明した。その上なんと春麗ステージ右側の洗濯おばさんはカメラ目線でふり向いているではないかー

この熱い闘いをだまって見すごすのはあまりにくやしい。私たちはカプコンからの新たな挑戦状を確かに受けとった。

プレーヤーとして、受けて立たねばならぬだろう。そのために必要な知識は可能な限りこの本につめ込んだ。スーパーストIIの熱い世界を楽しんで欲しい。

こんなに増えたキャラ選択画面。

新キャラ編
THE NEW CHALLENGERS

THE NEW CHALLENGERS
T.HAWK
T.ホーク
メキシコから来た心やさしきインディオ。誇り高き男だ。
MEXICO
サンダーホーク
1959年7月21日生れ
身長　230cm
体重　162kg
3サイズ　B144・W98・H112
血液型　O型
好きなもの　動物、髪飾り
嫌いなもの　嘘
メキシコ代表
無愛想だが情に厚く、争いを好まない。しかし、ひとたび怒ると手がつけられない、といった面ももつ。動物を尊敬している。

T.HAWK

FEI-LONG
TEH NEW CHALLENGERS
FEI-LONG
フェイロン
■
己の力を試すため、世界へ飛び出
した香港アクションスター。
HONGKONG

フェイロン
1969年4月23日生れ
身長　172cm
体重　60kg
3サイズ　B108・W76・H80

血液型　O型
好きなもの　カンフー、自己主張
嫌いなもの　無気力、無感動、無関心
香港代表

思いこみが激しく直情的な熱血漢。涙もろく単純で、常に力がこもっている。

THE NEW CHALLENGERS
CAMMY
キャミィ
イギリスからやって来た闘うティーンエイジャー。
ENGLAND
mmy

キャミィ
1974年1月6日生れ
身長　164cm
体重　46kg
3サイズ　B86・W57・H88
血液型　B型
好きなもの　ネコ
嫌いなもの　不機嫌な時目につくもの全て
イギリス代表

その時々でまったく性格が異なる天気屋。世間知らずな一面もあり、幼さゆえの残酷さを持つ。

THE NEW CHALLENGERS
DEE JAY
ディージェイ
ミュージシャンでもありなから、
闘いの中に身を置くジャマイカン。
JAMAICA
ディージェイ
1965年10月31日
身長　184cm
体重　92kg
3サイズ　B130・W89・H94
血液型　AB型
好きなもの　叫ぶ、歌う、踊る
嫌いなもの　静寂
ジャマイカ代表
陽気な性格、おしゃべりで脳天気なファイターだ。おしゃれで常に笑いをたやさない男（たとえ寝ている時でも）。
AY

MAXIMUM
DEEJ

T.hawk's ACTION

T.ホーク

誇り高きインディアン登場。

スーパーになって登場した新キャラ4人の中では最もデカいT・ホーク。リーチも長く、必殺技も強力だ。

基本技もなかなか強く上位をねらえるキャラの一つだ。ぜひ使いこなせるようになろう。

相手をひっつかんでブン投げるメキシカンタイフーン、出た瞬間は無敵の上昇技、トマホークバスター。そして空中から急降下のコンドルダイブ。多彩な必殺技も魅力。

●中パンチ

●大パンチ

小パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

必殺技

	トマホークバスター		メキシカンタイフーン
小	★★★★★★★★	小	★★★★★★★★★☆
中	★★★★★★★★	中	★★★★★★★★★★☆
大	★★★+★★★★★★★★	大	★★★★★★★★★★★☆

コンドルダイブ
★★★★★★★★

トマホークバスター	メキシカンタイフーン	コンドルダイブ
→↓↘と同時にパンチボタン	レバーを1回転させパンチボタン	ジャンプ上昇中にパンチ3つ同時押し

特殊入力技

スラストピーク	ヘビーショルダー	ヘビーボディプレス
★	★★★★★★	★★★★★★★☆
←か→+同時に小パンチ	斜めジャンプ↓+中パンチ	斜めジャンプ↓+大パンチ

投げ技

メキシカンスルー	エルボーストンピング	ネックハンギングツリー
★★★★★★★★	★★★★★★☆	★★★★★★☆
←か→と同時に中パンチ	←か→と同時に大キック	←か→と同時に大パンチ

コマンドは敵が右側にいる時のものです。左側の時は逆になります。

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ストマックプレスキック	ボーンブレイクキック	ヘビーリバースキック	コンドルビーク	ジョークラッシュ	モンゴリアンチョップ
	★★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★★	★	★★★★★★	★★★★★
直立（敵が遠い）	ロンリーキック	フェイスクラッシュキック	ヘビートラースキック	コンドルビーク	タタンカホーン	アングリーチョップ
	★★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★★	★	★★★★★★	★★★★★★★☆
しゃがみ	トゥーキック	ヒールスライドキック	デザートストームキック	アローショット	ホーリートーテム	ハンマーアクス
	★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★★	★★★★★★★☆
垂直ジャンプ	ヘビーニーキック	ヘビーニードロップ	ダブルヒールキック	ホークネイル	ホークネイル	アングリートマホーク
	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★
斜めジャンプ	ビガーニーキック	ビガーニードロップ	アングリードロップキック	コンドルネイル	コンドルネイル	アズテックチョップ
	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★

★1個でリュウの小パンチ1発分、☆1個で½発分の破壊力を表わします。

Fei-Long's ACTION
フェイロン
香港から来たスピードスター

香港アクションスター、フェイロン。やや小柄な体つきの彼は、パワー不足をスピードでカバーするタイプのファイターだ。

小柄とは言え、通常技の破壊力はなかなかのものだし、やや非力な感のある必殺技の中にも小キック熾炎脚のようなキラリと光る一撃を持っていたりもする。もう一つの必殺技、烈火拳はコマンドを連続して入力することにより連続技になる、という一風変わったものだ。3発まで入る。

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

必殺技

烈火拳(レッカケン)		熾炎脚(シエンキャク)	
小	★★★★★☆	小	★★★★★★★★★☆
中	★★★★★★	中	★★★★★★★☆
大	★★★★★★☆	大	★★★★★★★☆

↓↘→＋パンチボタン　　←↓↙＋キックボタン

特殊入力技

直下落踵(チョッカラクシュウ)	遠撃蹴(エンゲキシュウ)
★★★★★★	★★★★★

←か→＋中キック　　←か→＋大キック

投げ技

岩塊抱(抱え投げ)	襲首刈(首刈り投げ)
★★★★★★★★	★★★★★★★★

←か→＋中か大パンチ　　←か→＋中か大キック

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	突膝起（トツシツキ） ★	跳踵撃（チョウショウゲキ） ★★★★★☆	長刀掃（チョウトウソウ） ★★★★★	蛇頭突（ジャトウトツ） ★	裏拳（リーケン） ★★★★★☆	力叫拳（リーサイケン） ★★★★★★★
直立（敵が遠い）	功夫蹴（クンフーシュウ） ★	功夫蹴（クンフーシュウ） ★★★★★☆	功夫脚（クンフーキャク） ★★★★★★★☆	裏掌（リーショウ） ★	喉手刀（コウシュトウ） ★★★★★☆	腹手刀（フクシュトウ） ★★★★★★★
しゃがみ	打膝蹴（ダシツシュウ） ★	掃脚蹴（ソウキャクシュウ） ★★★★★☆	廻斬蹴（カイザンシュウ） ★★★★★★★☆	烈刃肘（レツジンチュウ） ★	追刃拳（ツイジンケン） ★★★★★☆	龍吼掌（リュウコショウ） ★★★★★★★
垂直ジャンプ	空舞膝（クウブヒツ） ★★★	空舞蹴（クウブシュウ） ★★★★★★	飛槍脚（ヒソウキャク） ★★★★★★★☆	空裂刀（クウレットウ） ★★★☆	空裂刀（クウレットウ） ★★★★★☆	鉄槌落（テッツイラク） ★★★★★★★☆
斜めジャンプ	落襲膝（ラクシュウヒツ） ★★★	落踵踏（ラクショウトウ） ★★★★★★	風迅脚（フウジンキャク） ★★★★★★★☆	落襲掌（ラクシュウショウ） ★★★☆	落襲掌（ラクシュウショウ） ★★★★★☆	二鷹爪（ニヨウソウ） ★★★★★★★

Cammy's ACTION

キャミィ

イギリスのティーンエイジャー

記憶を無くしたイギリスの特殊工作部隊に所属するティーンエイジャー。チュンリーのライバル的な新キャラクター。スピードを武器に闘うタイプだ。通常の投げ技がなかなか強力で、空中投げも持っている。
必殺技は、出した瞬間、飛び道具をぬけられ、相手に裏拳をたたき込むアクセルスピンナックル、回転しながら敵につっこんで行くスパイラルアロー。あと一つ、足昇龍ともいえるキャノンスパイクだ。

●小パンチ

●中パンチ

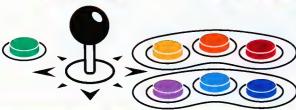
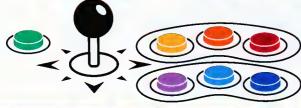
●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

アクセルスピンナックル		スパイラルアロー		キャノンスパイク	
小	★★★★★★★	小	★★★★★★★	小	★★★★★★★★
中	★★★★★★★☆	中	★★★★★★★☆	中	★★★★★★★★
大	★★★★★★★★	大	★★★★★★★★	大	★★★★★★★★

必殺技

←↙↓+パンチボタン

↓↘→+キックボタン

→↓↘+キックボタン

フライングネックハント	エアフランケンシュタイナー	フーリガンスープレックス	フランケンシュタイナー
★★★★★★★★☆	★★★★★★★★☆	★★★★★★★	★★★★★★★★

投げ技

空中、↑以外+中、大パンチ

空中、↑以外+中、大キック

←か→+中、大パンチ

←か→+中、大キック

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ニーショック	マイティレッグ	アサルトシェル	エルボーアッパー	リフトアッパー	スイングナックル
	★	★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★	★★★★★★★
直立（敵が遠い）	フーリガンキック	トゥースマッシュ	スティールスライサー	フーリガンジャブ	フーリガンストレート	リバースラリアット
	★	★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★	★★★★★★★
しゃがみ	スタンレイピア	トゥーバズソー	グランドスイープ	ラピッドファイア	ライトグレネード	トーピドーシェル
	★	★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★	★★★★★★★☆
垂直ジャンプ	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルストライク	ダガーショット	アームブレード	フィストボム
	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★★	★★★★★★★☆
斜めジャンプ	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルストライク	ダガーショット	アームブレード	フィストボム
	★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★☆

Dee Jay's ACTION

ディージェイ

歯ならびのキレイなジャマイカン。

音楽のために闘う、というちょっと変わったキャラ、ディージェイ。ジャマイカからの参戦だ。
　バランスのとれたキャラの一人で、新キャラ中、一人だけ飛び道具を持っている。下にためた後、レバー上と同時にパンチ連打で出せるマシンガンアッパーは、ストII初登場のコマンドだ。また、新キャラ中、ただ一人のタメ技系の技を使うキャラでもある。全体的に他3人の新キャラとはやや異なった性格のキャラだ。

●小パンチ　●大パンチ　●小キック　●中キック　●大キック　●スタートボタン

●中パンチ

●押しっぱなし

WIN　WIN　LOSE

必殺技

	エアスラッシャー		ダブルローリングソバット		マシンガンアッパー
小	★★★★★★☆	小	★★★★★★★☆	小	★★★★★★
中	★★★★★★★	中	★★★★★★★☆	中	★★★★★★☆
大	★★★★★★★☆	大	★★★★★★★☆	大	★★★★★★★

⬅にため➡＋パンチボタン　⬅にため➡＋キックボタン　⬇にため⬆＋パンチボタン連打

特殊入力技

ニーショット
★★★

斜めジャンプ中⬇＋小キック

投げ技

ファンキーシャウトスルー	モンキーフリップ
★★★★★★★★	★★★★★★★★

⬅か➡＋中、大パンチ　⬅か➡＋中、大キック

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ニービート	ミドルキック	フェイスブレイカー	ジャブ	アッパー	カウンターエルボースマッシュ
	★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★☆	★★★★★★★
直立（敵が遠い）	ローキック	カリビアンキック	マキシマムキック	フック	アッパー	ブラストアッパー
	★	★★★★★★	★★★★★★★★★☆	★	★★★★★☆	★★★★★★★
しゃがみ	アンダーウィップ	グランドスクラッチ	スライディングヒールアッパー	アンダージャブ	レッグクラッシュエルボー	エルボーアクス
	★	★★★★★☆	★★★★★★★☆	★	★★★★★☆	★★★★★★★
垂直ジャンプ	ファンクウィップ	ホライズンキック	ジャベリンキック	ファンクジャブ	クライムアッパー	マキシマムブロー
	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★
斜めジャンプ	クライムレッグ	フライングムエタイキック	フライングカリビアンソバット	ファンクジャブ	ファンクバウンド	サザンクロスアッパー
	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★

スーパーストII アナザーワールド

スーパーストIIは、奥の深いゲームだ。あなたがまだ見たことのないようなスーパーストII、それを紹介しましょう。

まずは左の絵から。コスチュームでどれが誰だかおおよそ見当がつくと思いますが…。そう、新キャラ四人組み。ずいぶんとイメージが違うのは、これは海外向けバージョンのインストカードにのせてるイラストのため。国がかわれば何とやら、というやつですか。次に下の3点の写真。ふつうの勝ちポーズなんだけど、

何か背景がちょっと変でしょ。実はこの画面、トーナメントバトルバージョンで見れるものなのだ。一番右、とそのとなりは8人勝ちぬいて優勝した時に見れる。左すみの1点は、トーナメントバトル中、自分たちだけ終わってしまった時に見れるビジュアル。ちなみに手前のキャラは自分でコントロールして遊べるぞ。

8人トーナメント優勝画面、その①。本田の背後に天晴の文字。似合っています。

優勝画面②。キャミィ。これは最初見た時かなりたまげた。なぜ月面?うーむ。

最後に待ちデモ(?)。自分達だけ先に終わった時に見れる画面。何か不思議な感じ。

ゲーメスト アイランド

出島・カラー版

読者様パワー爆発!アイランド出張版だ!

鹿児島県　サガットしきね

東京都　伊丹　あかね

埼玉県　極道猫

奈良県　とがっち

愛知県　骨凡太

東京都　谷　和也

桂林　剣・剣

千葉県　ながと　つとむ

旧キャラ編
THE
DEFENDERS

THE DEFENDERS
RYU
リュウ
本編主人公のリュウ。真の格闘家を目指す彼の旅は続くのだ。
JAPAN
昭和39年7月21日生れ
身長　175cm
体重　68kg
3サイズ　B112・W81・H85
血液型　O型
好きなもの　武道一般、水ようかん
嫌いなもの　くも、昆虫
日本代表
RYU

KEN
THE DEFENDERS
KEN
ケン
リュウの永遠のライバル、ケン。
昇竜拳にみかきをかけての参戦だ。
U.S.A
1965年2月14日生れ
身長　176cm
体重　76kg
3サイズ　B114・W82・H86
血液型　B型
好きなもの　スケボー、スパゲッティー
嫌いなもの　梅干
アメリカ代表

THE DEFENDERS

CHUN-LI
春麗

ストIIシリーズ人気No.1キャラ中国娘、春麗。華麗な足技も健在だ。

CHINA

1968年3月1日生まれ
身長　170cm
体重　秘密
3サイズ　B88・W58・H90
血液型　A型
好きなもの　クレープ・フルーツ類
嫌いなもの　ベガ
中国代表

THE DEFENDERS
GUILE
ガイル
亡き友ナッシュのために闘う戦士
ガイル少佐。シブさNo 1。
U.S.A
1960年12月23日生れ
身長 182cm
体重 86kg
3サイズ B125・W83・H89
血液型 O型
好きなもの アメリカンコーヒー
嫌いなもの 日本でリュウに食わされた納豆
アメリカ代表
GUILE
CAP
512

THE DEFENDERS
BLANKA

ブランカ

■
ブラジルの野性児、ブランカ。アマゾン出身のファイターだ。

BRAZIL

1966年2月12日生れ
身長　192cm
体重　98kg
3サイズ　B198・W120・H172
血液型　B型
好きなもの　サマンサ・ピラルク
嫌いなもの　軍隊アリ
ブラジル代表

BLANKA

ZANGIEF
THE DEFENDERS
ZANGIEF
ザンギエフ
人間戦車、ザンギエフ。北の大地から来たパワーファイターだ。
U.S.S.R.
1956年6月1日生れ
身長 211cm
体重 115kg
3サイズ B163・W128・H150
血液型 A型
好きなもの レスリング、コサックダンス
嫌いなもの 波動拳などの飛び道具
ロシア代表

DHALSIM
THE DEFENDERS
DHALSIM
ダルシム
インドのヨガ行者ダルシム。手足を自由にのばす不思議な男。
INDIA
1952年11月22日生れ
身長　普段は176cm
体重　普段は48kg
(ある程度変えられる)
3サイズ　B107・W46・H65
血液型　O型
好きなもの　カレー、瞑想
嫌いなもの　甘いもの
インド代表

THE DEFENDERS
E.HONDA
本田
世界に相撲の素晴らしさを伝える
ため、今日も闘う日本男児。
JAPAN
昭和35年11月3日生れ
身長　185cm
体重　137kg
3サイズ　B212・W180・H210
血液型　A型
好きなもの　ちゃんこなべ、風呂
嫌いなもの　優柔不断
日本代表
E.HONDA

THE DEFENDERS
BISON
バイソン
■
四天王の１人バイソン。その拳に
すべてをかけ今日も闘うのだ。
U.S.A
1968年９月４日生れ
身長　198cm
体重　102kg
３サイズ　B120・W89・H100
血液型　A型
好きなもの　女、バーボン
嫌いなもの　魚、努力、算数
アメリカ代表
BISON
LAS VEGAS

THE DEFENDERS
BALROG
バルログ

■

仮面の貴公子、[illegible]う美学、バルログ。ナルシスティックな戦士だ。

SPAIN

1967年１月27日生れ
身長　186cm
体重　72kg
３サイズ　B121・W73・H83
血液型　O型
好きなもの　美しいもの、自分自身
嫌いなもの　醜いもの
スペイン代表

BALROG

THE DEFENDERS

SAGAT

サガット

胸のキズをつけられた相手、リュウを、昇[illegible]拳をやぶるのだ。

THAILAND

1955年7月2日生れ
身長　226cm
体重　78kg
3サイズ　B130・W86・H95
血液型　B型
好きなもの　強い対戦相手
嫌いなもの　昇龍拳
タイ代表

?年４月17日生れ
身長　182cm
体重　80kg
３サイズ　B129・W85・H91
血液型　A型
好きなもの　世界征服
嫌いなもの　弱いもの、無能な部下
VEGA
THE DEFENDERS
VEGA
ベガ
の帝王、の力をすべての敵に
しらしめるのた。
SHDOWLAW

Ryu'S ACTION
リュウ

押しも押されぬ本編主人公だ。

本ゲーム主人公をつとめるリュウ。赤ハチマキの日本男児だ。彼も今回大幅な変更が加えられた。波動拳のグラフィックとあたり判定も一新。ヨガフレイムコマンドで敵を燃やせるファイヤー波動拳も加わった。昇竜拳のパワーも相変わらずだ。

ストII初心者からベテランまで幅広く使用できるキャラと言えるだろう。今回、キャラ選択時のグラフィックが一層さわやか青年化の進んだのもチェックだ。

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●小パンチ

●押しっぱなし

必殺技

空中竜巻旋風脚		ファイヤー波動拳		竜巻旋風脚		昇龍拳		波動拳	
小	★★★★★☆	小	★★★★★★★	小	★★★★★★	小	★★★★★★★★	小	★★★★★★★
中	★★★★★★	中	★★★★★★★☆	中	★★★★★★☆	中	★★★★★★★★☆	中	★★★★★★★☆
大	★★★★★★☆	大	★★★★★★★★	大	★★★★★★★	大	★★★★★★★★★☆	大	★★★★★★★★

ジャンプ中↓↙←+キックボタン

←↙↓↘→+パンチボタン

↓↙←+キックボタン

→↓↘+パンチボタン

↓↘→+パンチボタン

投げ技

背負い投げ	巴投げ
★★★★★★★★	★★★★★★★★

←か→+中、大パンチ

←か→+中、大キック

コマンドは敵が右にいる時のものです。左にいる時は逆になります。

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ローキック ★★★	ひざ蹴り ★★★★★★	ねりちゃぎ ★★★★★★★☆	ひじ打ち ★	フック ★★★★★☆	アッパー ★★★★★★★
直立（敵が遠い）	ハイキック ★★★☆	ハイキック ★★★★★★	回し蹴り ★★★★★★★☆	ジャブ ★	正拳突き ★★★★★☆	正拳突き ★★★★★★★
しゃがみ	キック ★	くるぶしキック ★★★★★☆	回転足払い ★★★★★★★☆	ジャブ ★	ストレート ★★★★★☆	突き上げアッパー ★★★★★★★
垂直ジャンプ	前蹴り ★★★☆	前蹴り ★★★★★☆	旋風脚 ★★★★★★★☆	ジャブ ★★★	ストレート ★★★★★☆	ストレート ★★★★★★★
斜めジャンプ	ひざ蹴り ★★★	跳び横蹴り ★★★★★☆	跳び横蹴り ★★★★★★★☆	ジャブ ★★★	ストレート ★★★★★☆	ストレート ★★★★★★★☆

★１個でリュウの小パンチ１発分、☆１個で½発分の破壊力です。

KEN'S ACTION
ケン

リュウの永遠のライバル健在だ。

ストⅡシリーズもう一人の主人公と言える、ケン。リュウのよきライバルだ。
　今回最も大きなケンの変更点は大の昇龍拳が3発入るようになり、さらに相手を燃やせるようになった点。見た目もハデでなかなかカッコヨイ。
　最初のストⅡでは対戦用キャラとして、ほぼリュウと同じ性能だったケンもシリーズを重ねるごとにどんどんリュウとの差別化がはかられ、波動拳のリュウ、昇龍拳のケン、のイメージが定着したようだ。

●小パンチ
●中パンチ

●大パンチ
●小キック
●中キック

●スタートボタン

●大キック

●押しっぱなし

必殺技

空中竜巻旋風脚		竜巻旋風脚		昇龍拳		波動拳	
小	★★★	小	★★★★☆	小	★★★★★★★★★☆	小	★★★★★★★
中	★★★	中	★★★★☆	中	★★★★★★★★☆	中	★★★★★★★☆
大	★★★	大	★★★★☆	大	★／★★★★★★★★／★★★	大	★★★★★★★★

ジャンプ中↓↙←＋キックボタン

↓↙←＋キックボタン

→↓↘＋パンチボタン

↓↘→＋パンチボタン

投げ技

背負い投げ	地獄車
★★★★★★★★	★★★★★★★★

←か→＋中か大パンチ　←か→＋中か大キック

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ローキック	ひざ蹴り	ねりちゃぎ	ひじ打ち	フック	アッパー
	★★★	★★★★★★★☆	★★★★★★★★★☆	★	★★★★★★	★★★★★★★
直立（敵が遠い）	ハイキック	ハイキック	回し蹴り	ジャブ	正拳突き	正拳突き
	★★★☆	★★★★★☆	★★★★★★★	★	★★★★★☆	★★★★★★★
しゃがみ	キック	くるぶしキック	回転足払い	ジャブ	ストレート	突き上げアッパー
	★	★★★★★☆	★★★★★★★	★	★★★★★☆	★★★★★★★
垂直ジャンプ	前蹴り	前蹴り	旋風脚	ジャブ	ストレート	ストレート
	★★★☆	★★★★★☆	★★★★★★★	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★
斜めジャンプ	ひざ蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	ジャブ	ストレート	ストレート
	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★

Chun-Li'S ACTION
春麗
中国の闘う女王様も元気だぞ。

いままでストIIの紅一点として人気の高かったチュンリーもキャミィの登場でその座をおびやかされるか？

彼女の大きな変更点は、やはり気功拳。コマンド入力から、タメ技になり、グラフィックまで一新された。近距離での大キックもグラフィックが描きかえられている。

なお今回、特殊入力技には入れなかったが、ジャンプ中レバー下↓中キックで鷹爪脚、一般にふんづけ、と言われる技が出る。

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

必殺技

気功拳		回転的鶴脚蹴（スピニングバードキック）		百裂蹴（百裂キック）	
小	★★★★☆	小	★★★★★★★	小	★★★★★★★
中	★★★★★★★	中	★★★★★★★	中	★★★★★★★☆
大	★★★★★★★☆	大	★★★★★★★	大	★★★★★★★★

←にためて→＋パンチボタン ／ ↓にためて↑＋キックボタン ／ キックボタンを連打

特殊入力技

後方回転脚	鶴脚落
★★★★★☆	★★★★★
敵の近くで←か→＋中キック	敵の近くで←か→＋大キック

投げ技

虎襲倒	龍星落
★★★★★★★★☆	★★★★★★★★★
←か→＋中、大キック	ジャンプ中、↑以外＋中、大パンチ

THE DEFENDERS

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	膝打	金的蹴	天空脚	肘打	顎狙突拳	発勁
	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★★★★☆	★★★★★☆	★★★★★★
直立（敵が遠い）	中段蹴	上段蹴	後周脚	平掌打	追突拳	開脚突拳
	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★	★★★★★☆	★★★★★★
しゃがみ	前掃腿	低蹴打	元伝暗殺蹴	毒蛇突	毒蛇突	毒蛇突
	★★★☆	★★★★☆	★★★★★☆	★	★★★★☆	★★★★★☆
垂直ジャンプ	鶴脚打	鶴脚打	夏塩蹴	落掌打	落掌打	落掌打
	★★★★☆	★★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★☆	★★★★☆
斜めジャンプ	飛翔脚	飛翔脚	二起脚	鶴嘴拳	鶴嘴拳	鶴嘴拳
	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★

Guile'S ACTION
ガイル

最強の軍人、今回はどう闘うか？

ストIIで最強の名を欲しいままにして以来、バージョンアップの度、少しずつ弱体化されたと言われるガイルだが、決して弱いキャラではない。

変更点としては、垂直ジャンプの中キックが空中でのソバットになった、ソニックブームのグラフィックが一新された、等。これまでの闘い方を大きく変えねばならぬ、というレベルのものではない。基本的にバランスのとれた使いやすいキャラだ。

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

投げ技

フライングバスタードロップ	フライングメイヤー	ドラゴンスープレックス	ジュードースルー
★★★★★★★★☆	★★★★★★★★☆	★★★★★★★★	★★★★★★★★
空中で⬆以外+キック	空中で⬆以外+パンチ	⬅か➡+大パンチ	⬅か➡+中パンチ

特殊入力技

スピニングバックナックル	ニーバズーカー	リバーススピンキック
★★★★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★☆
敵の近くで⬅か➡+大パンチ	⬅か➡+中キック	⬅か➡+大キック

必殺技

サマーソルトキック		ソニックブーム	
小	★★★★★★★★	小	★★★★★★☆
中	★★★★★★★★	中	★★★★★★★
大	★★★★★★★★	大	★★★★★★★☆
⬇にためて⬆+キック		⬅にためて➡+パンチ	

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ムエタイキック	スラストキック	トラースキック	ジャブ	フック	ボディーアッパーカット
	★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★	★★★★★☆	★★★★★★☆
直立（敵が遠い）	ムエタイキック	ローリングソバット	ラウンドハウスキック	ジャブ	トルネイディーアッパー	スピニングバックナックル
	★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★	★★★★★★☆	★★★★★★☆
しゃがみ	キック	スライドキック	ドラゴンスイープ	ジャブ	ジャブ	リフトアッパー
	★★★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★	★	★★★★★☆	★★★★★★☆
垂直ジャンプ	ジャンプヒールキック	ジャンプローリングソバット	ジャンプサイドキック	ジャンプパンチ	ジャンプパンチ	ジャンプパンチ
	★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★	★★★	★★★★★☆	★★★★★★☆
斜めジャンプ	ジャンピングニーアタック	ガイルキック	ジャンピングサイドキック	ジャンプパンチ	ジャンプチョップ	ジャンプチョップ
	★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★	★★★	★★★★★☆	★★★★★★☆

Dhalsim'S ACTION
ダルシム

手、足、ともに相変わらず元気です。

スーパーになってもあまり変化のなかったダルシム。すぐにわかる変更点としては、小のヨガファイヤーを敵にあてても転ばせることが出来なくなった点。これにより燃えている相手に大パンチをくらわせたりという技が可能になった。その他、ヨガテレポートもやや出しやすくなっているようだ。
　基本的に今まで通りの戦法が使えるのがダルシムの今回のポイントか?

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

必殺技

ヨガフレイム		ヨガファイヤー	
小	★★★★★★★★★☆	小	★★★★★★★
中	★★★★★★★★★☆	中	★★★★★★★☆
大	★★★★★★★★★★☆	大	★★★★★★★★

ヨガフレイム：←↙↓↘→＋パンチボタン

ヨガファイヤー：↓↘→＋パンチボタン

ヨガテレポート：→↓↘＋パンチかキック３つ押し　←↓↙＋パンチかキック３つ押し

特殊入力技

ドリルキック	ドリル頭突き
★★★★☆	★★★★☆

ドリルキック：ジャンプ中↓＋大キック

ドリル頭突き：ジャンプ中↓＋大パンチ

つかみ技

ヨガスルー	ヨガスマッシュ
★★★★★★★★☆	★★★★★★★★☆

ヨガスルー：←か→＋大パンチ

ヨガスマッシュ：←か→＋中パンチ

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	キック	合掌キック	ジャンピングニーキック	手刀チョップ	手刀アッパー	ダブルヘッドバッド
	★★★☆	★★★★☆	★★★★★☆	★★★☆	★★★★☆	★★★★★☆
直立（敵が遠い）	ズームハイキック	ズームハイキック	ズームハイキック	手刀水平チョップ	ズームパンチ	ダブルズームパンチ
	★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★☆	★★★★★
しゃがみ（敵が近い）	スライディング	スラストキック	スライディング	ジャブ	ジャブ	しゃがみズームパンチ
	★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★☆	★★★★☆	★★★★★
しゃがみ（敵が遠い）	スライディング	スライディング	スライディング	しゃがみズームパンチ	しゃがみズームパンチ	しゃがみズームパンチ
	★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
ジャンプ	ジャンプズーム前蹴り	ジャンプズーム前蹴り	ジャンプズームハイキック	ジャンプズームパンチ	ジャンプズームパンチ	ジャンプズームパンチ
	★★★☆	★★★★☆	★★★★★★	★★★☆	★★★★☆	★★★★★★

Blanka'S ACTION

ブランカ

新技が加わったぞアマゾン男児。

ブランカも新技が加わったキャラの一人だ。その名もバックステップローリング。ローリングアタックのパンチボタンのかわりにキックボタンを押すと出る。後方に一回ジャンプしてから斜め上方にローリングして行くというものだ。

　基本的な部分に関しては今まで通りと言えるブランカ。あとはあなたの腕しだい。

小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

●小キック

●中キック

必殺技

バックステップローリング		バーチカルローリング		エレクトリックサンダー		ローリングアタック	
小	★★★★★★★	小	★★★★★★★	小	★★★★★★☆	小	★★★★★★★
中	★★★★★★★	中	★★★★★★★☆	中	★★★★★★★	中	★★★★★★★☆
大	★★★★★★★	大	★★★★★★★★	大	★★★★★★★☆	大	★★★★★★★★
⬅にためて➡＋キックボタン		⬇にためて⬆＋キックボタン		パンチボタン連打		⬅にためて➡＋パンチボタン	

特殊入力技

ロッククラッシュ
★★★★☆
⬅か➡＋中パンチ

つかみ技

ワイルドファング
★★★★★★☆
⬅か➡＋大パンチ

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ニーボンバー	ダブルニーボンバー	ワイルドダンス	ビーストチョップ	ビーストチョップ	ブラッディーライン
	★★★☆	★★★★★☆	★★★★★★★	★★★☆	★★★★★	★★★★★★☆
直立（敵が遠い）	ビーストキック	ビーストハイキック	ワイルドダンス	ベアアタック	ワイルドネイル	ブラッディーライン
	★★★☆	★★★★★☆	★★★★★★★	★★★☆	★★★★★	★★★★★★☆
しゃがみ	ビーストステップ	ビーストステップ	ビーストテイル	キャットクロー	ベアクロー	スネークアッパー
	★★★	★★★★★	★★★★★★☆	★★★	★★★★★	★★★★★★☆
垂直ジャンプ	ワイルドヒール	ワイルドヒール	サバイバルキック	フィストドロップ	フィストドロップ	ブッシュバスター
	★★★★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★☆
斜めジャンプ	ワイルドヒール	ワイルドヒール	サバイバルキック	フィストドロップ	フィストドロップ	サバイバルクロー
	★★★★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★

E.Honda's ACTION
本田

ワールドでスモウをとる日本男児。

この本田も変更らしい変更の加わっていないキャラ。あえて言うならスーパー百貫。今回落下して来たスーパー百貫をしゃがみでガード出来なくなっているのだ。でもその他は、ほとんどそのまま。基本技の破壊力が強めの本田。ダッシュターボの時点ですでに完成されていたキャラ、と言うことか?

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

WIN WIN LOSE

必殺技

スーパー百貫落とし		百裂張り手		スーパー頭突き	
小	★★★★★★	小	★★★★★★	小	★★★★★★★
中	★★★★★★★	中	★★★★★★☆	中	★★★★★★★☆
大	★★★★★★★★	大	★★★★★★★	大	★★★★★★★★
⬇にためて⬆+キックボタン		パンチ連打		⬅にためて➡+パンチボタン	

特殊入力技

フライングスモウプレス	ひざ蹴り
★★★★★★	★★★★★★☆
ななめジャンプ中⬇+中キック	⬅か➡+中キック

投げ技

さば折り、折檻蹴り	俵投げ
★★★★★★	★★★★★★★★
⬅か➡+大パンチ、大キック	⬅か➡+中パンチ

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	向こうずねキック ★★★★☆	向こうずねキック ★★★★★☆	丸太蹴り ★★★★★★★☆	張り手 ★★★★★	つっ張り ★★★★★★	ごっつあんチョップ ★★★★★★★☆
直立（敵が遠い）	払い蹴り ★★★★★	払い蹴り ★★★★★★	払い蹴り ★★★★★★★	張り手 ★★★★★	つっ張り ★★★★★★	ごっつあんチョップ ★★★★★★★☆
しゃがみ	四股蹴り ★★★★☆	四股蹴り ★★★★★★	土俵払い ★★★★★★★★	しゃがみ張り手 ★★★★★	しゃがみつっ張り ★★★★★★	出足払い ★★★★★★★★
垂直ジャンプ	跳び丸太蹴り ★★★★	跳び丸太蹴り ★★★★★☆	跳び丸太蹴り ★★★★★★★☆	ジャンプチョップ ★★★★★	ジャンプチョップ ★★★★★☆	ジャンプ張り手 ★★★★★★★★
斜めジャンプ	百貫落とし ★★★★	跳び丸太蹴り ★★★★★☆	跳び丸太蹴り ★★★★★★★☆	ジャンプチョップ ★★★★	ジャンプチョップ ★★★★★☆	ジャンプ張り手 ★★★★★★★☆

Zangief'S ACTION

ザンギエフ

行け！ロシアの人間重戦車。

かなりの変更が加わったザンギエフ。アトミックスープレックス、フライングパワーボムの新必殺技2つが加わった上、空中投げまで身につけた。さらにはスクリューパイルを間合いの外でかけようとしたりするとスカってしまう新ポーズなども追加された。

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

必殺技

フライングパワーボム	アトミックスープレックス	ダブルラリアット クイックダブルラリアット
★★★★★★★★★☆	★★★★★★★★★★★★★★★★	★★★★★★★☆
レバー1回転＋キックボタン(遠間)	レバー1回転＋キックボタン(近間)	パンチ/キックボタン3つ同時押し

スクリューパイルドライバー	
小	★★★★★★★★★★☆
中	★★★★★★★★★★★☆
大	★★★★★★★★★★★★☆
レバー1回転＋パンチボタン	

特殊入力技

ヘッドバット	ダブルニードロップ	フライングボディーアタック
★★★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★☆
垂直ジャンプ中↑＋パンチ	斜めジャンプ中↓＋キック	斜めジャンプ中↓＋大パンチ

投げ技

空中デッドリードライブ 空中レッグスルー	パイルドライバー	ブレーンバスター
★★★★★★★★☆	★★★★★★★★	★★★★★★★★
ジャンプ中↓レバー上以外で中か大パンチ／キック	←か→＋中パンチ	←か→＋中キック

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ニーアッパー ★★★★☆	トーキック ★★★★★★	フライングニールキック ★★★★★★★☆	ブレーンチョップ ★★★☆	カウンターチョップ ★★★★★★	ダイナマイトパンチ ★★★★★★★☆
直立（敵が遠い）	ローキック ★★★★☆	ミドルキック ★★★★★★	フェースキック ★★★★★★★☆	ストレート ★★★★	カウンターチョップ ★★★★★★	ダイナマイトパンチ ★★★★★★★☆
しゃがみ	コサックキック ★★★★☆	コサックキック ★★★★★★	コサックキック ★★★★★★★☆	地獄突き ★	ロシアンハンマーパンチ ★★★★★★	ロシアンハンマーパンチ ★★★★★★★☆
垂直ジャンプ	ドロップキック ★★★★☆	ドロップキック ★★★★★☆	ドロップキック ★★★★★★★☆	ジャンピングブレーンチョップ ★★★★☆	ジャンピングブレーンチョップ ★★★★★☆	ジャンピングブレーンチョップ ★★★★★★★☆
斜めジャンプ	ドロップキック ★★★★☆	ドロップキック ★★★★★☆	ドロップキック ★★★★★★★☆	ジャンピングブレーンチョップ ★★★★☆	ジャンピングブレーンチョップ ★★★★★☆	ジャンピングラリアット ★★★★★★★☆

M. Bison's ACTION
バイソン

生まれかわったハードパンチャー。

今回、スーパーになってグラフィックが大幅に変更された四天王。バイソンも生まれかわったぞ。
　まず新必殺技のバッファローヘッドバット。なため上へ跳び上がる、出た瞬間無敵の技だ。飛び道具もこれでぬけられる。
　そのかわり、という感じでターンパンチでの無敵時間がなくなってしまったが。
　その他に目立つ点としては、勝ちグラフィックなども一新されている。

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン　●押しっぱなし

バッファローヘッドバット		ターンパンチ		ダッシュアッパー		ダッシュストレート	
小	★★★★☆	カウント1	★★★★★★★★★☆	小	★★★★★★☆	小	★★★★★★★
中	★★★★★	カウントファイナル	★×24	中	★★★★★★★	中	★★★★★★★☆
大	★★★★★☆			大	★★★★★★★	大	★★★★★★★★
⬇にためて⬆＋パンチボタン		ボタン３つをしばらく押してはなす		⬅にためて➡＋キックボタン		⬅にためて➡＋パンチボタン	

必殺技

ヘッドボマー
★★★★★★★★☆
⬅か➡＋中か大パンチ

投げ技

コマンドは敵が右側にいるときのものです。左側にいる時は逆になります。

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	エルボー	ボディーブロー	ボディーブロー	ジャブ	アッパー	ストレート
	★	★★★★★★☆	★★★★★★★★	★	★★★★★★	★★★★★★★☆
直立（敵が遠い）	エルボー	バッファローボディーブロー	バッファローフック	ジャブ	バッファローアッパー	バッファローストレート
	★	★★★★★★☆	★★★★★★★★	★	★★★★★★	★★★★★★★☆
しゃがみ	ロージャブ	アンダーブロー	アースクエイカー	ロージャブ	ローストレート	ライジングアッパー
	★	★★★★★★☆	★★★★★★★★	★	★★★★★★	★★★★★★★☆
垂直ジャンプ	ジャンピングストレート	ジャンピングブロー	ヘッドクラッシュストレート	ジャンピングストレート	ハンマースタンプ	ハンマープレス
	★★★★	★★★★★☆	★★★★★★★	★★★★	★★★★★☆	★★★★★★★
斜めジャンプ	ジャンピングストレート	ジャンピングブロー	ヘッドクラッシュストレート	ハンマードロップ	ジャンピングフック	ヘッドクラッシュストレート
	★★★★	★★★★★☆	★★★★★★★	★★★★	★★★★★☆	★★★★★★★

★１個でリュウの小パンチ１発分、☆１個で½発分の破壊力を意味します。

Balrog's ACTION
バルログ

華麗に舞え！仮面の闘士。

バルログも四天王の一人として大幅な変更を加えられた一人。立ち爪系、ジャンプ爪系の通常技のグラフィックを中心にかなり描き直されている。

新技も2つ加わった。まずはキックボタン3つ同時押しで出るバック転。これはパンチ3つの同時押しの半分、一回転のバック転だ。

もう一つは新必殺技だ。壁向かいジャンプ後相手に向い突っ込んで行くスカイハイクローがそれ。

●小パンチ　●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック　●大キック

●スタートボタン　●押しっぱなし

必殺技

	スカイハイクロー	ローリングクリスタルフラッシュ	イズナドロップ	フライングバルセロナアタック
小	★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★★☆	★★★★★★★
中	★★★★★★★☆	★★★★★★★★		★★★★★★★☆
大	★★★★★★★★	★★★★★★★★☆		★★★★★★★★
コマンド	⬇でためて⬆＋パンチで壁向いジャンプ＋パンチボタン	⬅にためて➡＋パンチボタン	壁向かいジャンプ後、レバー入力＋パンチ	⬇にためて⬆＋キックで壁向いジャンプ＋パンチボタン

投げ技

レインボースープレックス	スターダストドロップ
★★★★★★★★	★★★★★★★★
⬅か➡＋中か大パンチボタン	空中で⬆以外＋中か大パンチ

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	フェザーフリック ★	スコーピオンテイル ★★★★★	プラネットシューター ★★★★★★	スナップブロー ★	スラムクロー ★★★★★	キリングクロー ★★★★★★☆
直立（敵が遠い）	マスカレードステップ ★	ポイズンニードル ★★★★★	ギャラクシーストリーム ★★★★★★	レイザークロー ★	スラッシュクロー ★★★★★	バスタークロー ★★★★★★☆
しゃがみ	リザードウイップ ★★★	ドラゴンウィップ ★★★★	ラウンドスライダー ★★★★★	ファルコンクロー ★	コンドルクロー ★★★★☆	サーベルクロー ★★★★★★☆
垂直ジャンプ	ローズニードル ★★★☆	ウィンディーライナー ★★★★☆	シャイニングスター ★★★★★★☆	エアクロー ★	フライングクロー ★★★★★	パワークロー ★★★★★★☆
斜めジャンプ	コメットストリーム ★★★	メテオドロップ ★★★★	ムーンティアドロップ ★★★★★★☆	エアクロー ★	フライングクロー ★★★★★	ハンティングクロー ★★★★★★☆

Sagat's ACTION
サガット
元帝王、いよいよ本領発揮か？

強い。強いのだ今回のサガットは。主な変更点はタイガーニークラッシュのグラフィックが一新されたこと。下から突き上げるように伸びる。
　また当然、四天王の一人として数多くの新グラフィックが追加されている。主にパンチ系の技が中心だ。
　全体的にはもう闘い方を根本から変えざるを得ない、というよりも、マイナーチェンジであるが、弱くされた技というのがあまり見あたらないのが強味だ。

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

WIN

LOSE

WIN

必殺技

タイガーニークラッシュ	
小	★★★★★☆
中	★★★★★★
大	★★★★★★☆

↓→↗+キックボタン

タイガーショット グランドタイガーショット	
小	★★★★★★★
中	★★★★★★★☆
大	★★★★★★★★

↓↘→+パンチボタン／キックボタン

タイガーアッパーカット	
小	★★★★★★★★☆
中	★★★★★★★★★☆
大	★★★★★★★★★★☆

→↓↘+パンチボタン

投げ技

タイガーキャリー
★★★★★★★★

←か→+中・大パンチ

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ローキック	ミドルキック	ハイキック	タイガーエルボー	タイガージョルト	タイガーフック
	★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★
直立（敵が遠い）	ローキック	ミドルキック	ハイキック	ティーソーク	ハイストレート	タイガーストレート
	★★★	★★★★☆	★★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★
しゃがみ	タイガーステップ	タイガーテイル	タイガーキック	ロースナップ	ローナックル	グランドストレート
	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★
垂直ジャンプ	シュリンプキック	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック	ジャンピングジャブ	ジャンピングストレート	ジャンピングタイガーナックル
	★★★☆	★★★★★☆	★★★★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★☆
斜めジャンプ	ジャンピングタイガードロップ	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック	ジャンピングジャブ	ジャンピングストレート	ジャンピングタイガーナックル
	★★★★	★★★★★☆	★★★★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★

Vega's ACTION ベガ

パワーアップした悪の技を見よ。

闇の帝王、ベガにも新必殺技が加わった。ふわっという感じに飛び上がり相手の背後に回り込みつつ一撃をくらわすデビルリバースがそれだ。いまひとつ使い方が難しい技ではあるが。
　立ち大パンチもグラフィックが変更され、対空技として使えなくもない。
　全体的にパワーアップしたといえるのがスーパー版のベガだろう。

●小パンチ

●中パンチ

●大パンチ

●小キック

●中キック

●大キック

●スタートボタン

●押しっぱなし

必殺技

	デビルリバース		サマーソルトスカルダイバー		ヘッドプレス		ダブルニープレス		サイコクラッシャーアタック
小	★★★★★★★	小	★★★★★★☆	小	★★★★★	小	★★★★★☆	小	★★★★★★☆
中	★★★★★★★☆	中	★★★★★★★	中	★★★★★☆	中	★★★★★★	中	★★★★★★★
大	★★★★★★★★	大	★★★★★★★★☆	大	★★★★★★	大	★★★★★★☆	大	★★★★★★★☆

↓にため↑+パンチ

ヘッドプレス直後+パンチ

↓にため↑+キックボタン

←にため→+キックボタン

←にため→+パンチボタン

投げ技

デッドリースルー

★★★★★★★★

←か→+中か大パンチボタン

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（敵が近い）	ショートヘルニーキック	ショートデスミドルキック	ショートシャドーミドルキック	サイコストレート	サイコブロー	サイコブレイク
	★★★☆	★★★★★☆	★★★★★★★☆	★	★★★★★☆	★★★★★★★
直立（敵が遠い）	ヘルニーキック	デスミドルキック	シャドーミドルキック	サイコストレート	サイコブロー	サイコアッパー
	★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★☆	★★★★★★★☆
しゃがみ	ヒールスタンプ	グランドヒールキック	ホバーキック	ローサイコジャブ	バーニングストレート	ブラストストレート
	★★★☆	★★★★★★	★★★★★★★☆	★	★★★★★☆	★★★★★★★
垂直ジャンプ	ヒールスマッシュ	スピンブレイク	スピンクラッシュ	デスフィスト	デスナックル	デスストライク
	★★★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★
斜めジャンプ	ニースタンプ	ニーミサイル	トマホークキック	ヘルチョップ	ヘルアタック	ヘルクロスダイブ
	★★★	★★★★★★	★★★★★★★☆	★★★	★★★★★☆	★★★★★★★☆

ストII グラフィックス

担当：アナーキャー松井

今回スーパーになり新キャラが登場、さらに旧キャラもグラフィックが一新された。

四天王などはかなりの新通常技が加わりまったく生れ変わったと言ってもよいだろう。

その他にも春麗などは気功拳のグラフィックが新しくなり、その上頭の大きさを少し小さくして全体のバランスをとりなおしている（そのせいでアタリ判定も変わってしまい、めくりからの連続技などが入りにくくなっている）ため、これまた生まれ変わったキャラと言ってもよいだろう。

その他にも、リュウの波動拳、ガイルのソニック、ザンギのスクリュー失敗グラフィックなど、目立つ所だけでもかなりの部分が一新されている。

今回、その中でも特に気になるもの、ユニークなものを選んでみた。

今回一新されましたシリーズ①リュウの波動拳。まず出すモーションも顔などが新しい。

で、出た瞬間。グワッと広がり、かなりのアタリ判定の広さを誇る。カッコイイぞ。

さらに小パンチで撃ったあと、敵が後方ジャンプでよけ、自分もそれについて行く……

するとホラ。プシューってな感じで消えてしまうのだ。なかなか見れないけどね。

で、シリーズ②。ガイルのソニック。まず出がかり。こんな感じです。

で、グワッと[illegible]しま す。芸コマです。

でフィニッシュ。鳥か飛行機のようなカタチになってます。

おまけ①

気功拳。これのために、このページをつくりました。まずコレ。

次。写真がブレてるのではないよ。こういう絵なんです。

で、次。ゲーム中は一瞬なんで気づかないけどこんなに動いてるのよ。

ああ運命の糸にもてあそばれる二人の運命やいかに…（続かない）。

その上大、中、小、で、さらにのけぞる絵があったりなど、差があるのだ。

チュンリーの新技、天空脚。こんなモーションからスタート。趣味です。

こちらは、オープニングデモより。

グワッとかまえて。

バンッと波動拳。最初これを見たときはシビレました。

で、ビシッと。カッコイイっす。

決定版

データで見るスーパーストリートファイターII

ストII増刊史上初のデータファイルだ!!

必殺技破壊力 Best 10

①バイソン ターンパンチファイナル
②ザンギエフ アトミックスープレックス
③ザンギエフ スクリューパイルドライバー
④T.ホーク メキシカンタイフーン
⑤サガット タイガーアッパーカット
ダルシム ヨガフレイム
⑦フェイロン 燈炎脚(小)
ケン 昇龍拳(小)
リュウ 昇龍拳
⑩バルログ イズナドロップ
バルログ ローリングクリスタルフラッシュ(爪あり)
60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260

※リュウの小パンチの破壊力を10とする

その1 必殺技編

まずは必殺技編。各技の破壊力は技表ページの方を見てもらうとして、ここではそのランキングをやってみました。

基本的にその技の最強値を基準値とし、特に表記のないものは、すべて大ボタンで技を出した時のものとしています。

堂々1位は、バイソンのターンパンチ。ご存じのようにこれはパンチボタン3つを押し続けた後に出せるタメ技。そのタメ時間によりカウント1～ファイナルの8段階にわかれる。で、今回このグラフにのっているのがそのファイナルまでタメた場合なのだ。見ての通り、あのザンギエフのアトミックスープレックスをぶっちぎってのトップだ。

しかし、なのである。このファイナルカウント、試合スタート直後からボタン三つ押しっぱなしにして残りタイム40あたりまで待ってやっと出せる、というシロモノ。……使えませんね。でもあきらめちゃいけない。ターンパンチはカウント3ぐらいまでならザンギエフのスクリューパイルを上回る破壊力をもつのだ(それでも使いにくいけど)。

参考までに一番使用されるかと思われるカウント1では10位、バルログの必殺技並の破壊力となる。

破壊力だけを見れば最強のターンパンチ。

で、2位、今までもスクリューパイルという恐るべき破壊力を持つ必殺技を持っていたザンギだが、さらに強力な必殺技を身につけたようだ。それがアトミックスープレックス。同じコマンドで遠い間合いから出せるフライングパワーボムより1回余計に投げる分、破壊力は上のようだ。

3位には同じくザンギエフのスクリューパイルが入る。アトミックスープレックスの間合いがやや狭く相手の間合いに飛び込む必要があることを考えると、このスクリューパイルあたりが実戦で出しやすい破壊力ナンバー1技と言えるだろう。

4位で新キャラがやっと登場である。T．ホークのメキシカンタイフーン。例の敵の頭をひっつかんでぐるんぐるんとぶん回わすアレである。普通の人間なら一撃で死んじゃいそうなやつだが、破壊力的には4位にとどまった。それでも新キャラ4人の技の中では最強である。

ちょっとおもしろいのはベスト3を占める、T．ホークはタイヤグラム上位にちょくちょく顔を出すのに対し、他の2人はなかなか下位からぬけ出せない点。

第5位がサガットのタイガーアッパーカット。これは順当なところか。同率5位がヨガフレイム。予想以上の破壊力という感じではある。ヨガフレイムは時々中パンチで使っても大パンチ並のダメージを与えることが出来る。スキのことを考えると中パンチヨガフレイムは結構お得か?

7位で再び新キャラ、フェイロンが登場。注意して欲しいのは小キックで出す、という点。また、これは出た瞬間の破壊力で、回転が始まってからではややパワーダウンする。同率7位のケンの昇龍拳も実は小パンチ。大昇龍は燃やせるけど破壊力は極めて低いのだ。ただし3発入るけど。実戦面ではスキの少ない小昇龍が強いというのは有利だ。もう一つの同率7位がリュウの大昇龍。まあ順当な所か?

で、10位。バルログの技が2つ入った。ちなみにローリングクリスタルフラッシュは、

新キャラ中最強のメキシカンタイフーン。

The Data of SUPER STREETFIGHTERII

最後の1発分のダメージなので、途中回転中の攻撃が全部ヒットすれば、一気にスクリューパイルなみのダメージを与えることが可能。

第1位はザンギのスクリューパイル。

その2 投げ間合い

お次は投げ間合いベスト10だ。こちらは、トップを独走するのは予想通りザンギのスクリューパイル。その間合いたるやリュウの背負い、巴投げの間合いの約2.5倍である。まさに"吸い込む"という表現がぴったりくると言える。

2位にはレバー1回転キックボタンで入るザンギエフの新技、アトミックスープレックスとフライングパワーボムが来た。この2つの技、同じコマンドを遠い間合いで出すか、近い間合いで出すかでどちらかが出るのだが、投げ間合いそのものは、そう変わらない。

わずか数ドット、基準から前か後ろかでどちらかの技に切り変わるもので投げに入る間合い自体の差は、あまりなく、グラフで差が出なかったため、今回一応、同率2位に入った。同率2位には、もう一つT．ホークのメキシカンタイフーンが入った。必殺技の破壊力といい、トップではないが常に上位をキープしている所がホークの強さの秘密か？

で、5位。これはザンギの必殺技じゃない投げすべてが来た。通常技の間合いとしては全キャラ中最大である。投げ間合いに関してはまったく他のキャラをよせつけずザンギの独走という所か。

6位はブランカ、本田、ダルシム、バイソンが並んだ。

ダルシムはある程度予想通りだが、他の3人、これはちょっと意外という感がしないでもない。3人とも体がでかい分、あまり間合いが広いと感じないのだろうか？

次が10位。バルログのスターダストドロップが入ってきた。

スターダストドロップは今回やや間合いがせまくなったと言われながらもこの順位をキープしたのだからたいしたもの。ちなみにベスト10に次ぐ第11位には、キャミィのエアフランケンシュタイナー、フライングネックハントが、12位にはガイルのフライングメイヤー、フライングバスタードロップと春麗の龍星落の2つが入る。ここら辺は空中投げのオンパレードという感じだ。個人的な感想としては、広いとされるキャミィの方よりガイル、春麗の方が空中投げは入りやすいようだが。一般的に言ってザンギ以外のキャラは地上より空中での方が投げ間合いは広いのだ。

とりあえず以上がベスト10。次に参考までに下位キャラの方も見ておこう。

最も間合いのせまいのがフェイロン。ザンギの通常投げの間合いの約半分ほどしかない。当然スクリューあたりと比べるともうお話しにならないという感じにすらなる。

次がキャミィ。フェイロン程ではないが、かなり狭い。空中投げと比べるとまるで別キャラのようである。新キャラは全体的に通常技が強くなっているので、ここらでバランスをとっているのか？

その次がリュウ、ケンで、旧キャラの中では最下位となる。あとはだいたい似たりよったりのキャラが続く。変わっているのがバルログ。さっき書いたようにスターダストはそれなりの間合いがあるのだが、イズナドロップは全技中もっとも間合いが狭い。

それだけを見ると間合いの狭いキャラ第1位なのだが、残る一つの投げ技、レインボースープレックスがそこそこの間合いを持つため、スターダストと合わせて考えると、最下位キャラ、とは言えなくなってしまうのだ。

次に各キャラの防御力を見てみよう。これは単純に3段階に分れるので、グラフにはしなかった。ここでもトップはザンギエフ。なんでこのキャラ、ダイヤグラムで低迷するんだろう……。

他はまあ、見ての通り。図

投げ間合い Best 10

順位	キャラ	技
①	ザンギエフ	スクリューパイルドライバー
②	ザンギエフ	アトミックスープレックス
	ザンギエフ	フライングパワーボム
	T.ホーク	メキシカンタイフーン
⑤	ザンギエフ	その他の投げすべて（含 空中投げ）
⑥	ブランカ	ワイルドファング
	本　田	俵投げ、さば折り、ひざげり
	ダルシム	ヨガスマッシュ、ヨガスルー
	バイソン	ヘッドボマー
⑩	バルログ	スターダストドロップ

10　12　14　16　18　20　22　24　26

※リュウの背負い、巴投げの間合いを10とする

防御力

※リュウの防御力を10とする

防御 10	防御 14	防御 20

このヘッドボマー、意外と間合いが広いのだ。

The Data of SUPER STREETFIGHTERII

体のデカイやつは防御力も高い、という「見たまんま」の法則が見事に成り立つ。

あと個人的にはザンギエフにデータではナンバー1賞を差し上げたいです。

その3 スピード

最後にスピードについて。これは前進と後進で別々にしたが、実際はほとんどのキャラは前進、後進でそうランキング順位は変わらない。

違うのは数値。表の下に注意して欲しいのだが、数値が違うのだ。作図の都合上こうなってしまったのだが、実際は表でパッと読みとれる以上に前進後進でスピードが違う。注意してほしい。

で、ランキング。これは一応16人全員をのせた。

前進、後進ともに1位はバルログ。まあ、予想通りの結果と言えるだろう。ただ、ブッチギリのトップというわけではなく、同率2位のキャラらとの差はわずかである。参考までに、バルログがどのくらい速いのか、と言うと、後進スピードを見てもらえばわかる。前進と比べるとかなりスピードの落ちる後進だが、

スピードはバルログがトップ。

バルログは、前進ランキング6位のケン以下の誰よりも速く後進できる。バルログがスタート直後にジリジリと後進して行くと、ケン以下のスピードのキャラらは歩いてはバルログには追いつけないのだ。

で、次は2位。バルログにわずかに及ばなかった同率2位のキャラたち。前進、ベガ、春麗、フェイロンの3人。後進はそれにバイソンが加わって4人となる。バイソンが前進の時とはキャミィと順位を入れ替えている。これはバイソンが前進、後進で比較的落差の小さいキャラのため。ボクサーならではのフットワークという所か。ベガと春麗が同スピードというのはやや意外だが、言われてみればベガはデカイわりにはすべるようなスピードの出る歩き方をしていたか。

3位はキャミィ。足の歩きのアニメーションのテンポがかなり速いのでもっとスピードがあるように感じるが、実際は、この順位。まあ順当か。

4位は、前進、バイソン、後進がガイル。ガイルもまた、前進より後進の方が上なキャラだ。が、実はコレ一種の数字のトリック。ガイルより速いキャラは6人しかいない。今回のこの表は順位をわかりやすくするため、同率順位がいても、次はちゃんと次の数字の順位になっているためこうなってしまうのだ。

ちなみに3位までの各キャラ間の差はあまりないのだが、この4位あたりからやや差が開きはじめる。後進は4、5位間で、前進は7、8位間で再びやや差が開く。ここら辺から上位、下位の差がはっきりしてくると言える。

次に下位キャラの方も見てみよう。最下位は、これまた

前進スピード

順位	キャラ
1.	バルログ
2.	ベガ
	春麗
	フェイロン
3.	キャミィ
4.	バイソン
5.	ガイル
6.	ケン
7.	リュウ
	T.ホーク
	ディージェイ
8.	ザンギエフ
	サガット
9.	本田
10.	ブランカ
11.	ダルシム

60　70　80　90　100　110　120　130　140

※リュウの前進速度を100とする

後進スピード

順位	キャラ
1.	バルログ
2.	ベガ
	春麗
	フェイロン
	バイソン
3.	キャミィ
4.	ガイル
5.	ケン
6.	リュウ
	サガット
	T.ホーク
	ディージェイ
7.	ブランカ
8.	本田
9.	ザンギエフ
10.	ダルシム

40　50　60　70　80　90　100　110　120

※リュウの前進速度を100とする

予想通りと言えるダルシムだ。

前進、後進、ともに1位バルログの半分以下、2位のキャラたちと比べても約半分である。

ちょっと変わっているのがザンギエフ。前進は8位とそこそこの順位なのだが、後進は9位、順位こそ一つ違いだが、後進スピードは何と前進スピードの半分以下。こんなキャラはちょっと他には見あたらない。相手を追っかけるにはいいが、いざ逃げるとなるといきなり遅くなってしまう、というキャラだ。

ブランカもまた、前進、後進、のスピードの落差の小さいキャラだ。まあ前進スピードそのものが遅いので後進もそれほど速いとは感じないのがやや悲しい点か。

あと、ちよっと目を引く点としては、リュウ、ケンのスピードが違うという点。わずかではあるのだが、ケンの方が、前進、後進、ともに速い。実際プレイしても、そんなに感じることはないが。

以上、スピードに関してはこんなところだ。あなたのプレイの何らかの参考になれば幸いである。

これもまあ、そんなとこ。最下位のダルシム。

親切図解

あなたの疑問一発解消します。

「連続技」「キャンセル技」「めくり」とはこうだ!!

読者からわかりにくいという声の多かったストII用語3つを細かく解説しよう。

YOU. A

連続技

ストIIシリーズはスーパーの発売で4作目となった。本誌ではこれまで、さまざまな形でストIIを攻略してきたわけだが、その中でもいろいろな専門用語が使われてきた。

本誌では、聞いただけではわかりにくい言葉を使うときは、できるだけ補足するようにしている。しかし、比較的古くから使われている用語の中には、もう十分理解されていると考えて説明を省略しているものもある。

このスーパーストII増刊でも、過去に本誌で使ってきた用語はほぼそのまま使用しているわけだが、これまでわかりにくいという声の多かった「連続技」「キャンセル技」「めくり」という3つの用語を、おさらいの意味も含め、ここで改めて細かく説明したいと思う。

打撃技がヒットすると、相手は一瞬のけぞって何もできない状態になる。「のけぞり時間」は必殺技がヒットしたときが最も長く、通常技では大、中、小の順に長い。このけぞり時間が終わる前に続けて攻撃が入ると、くらいポーズからそのままくらいポーズにつながり、相手はいかなる反撃もできない状態が続く。このように、くらいポーズがとけることなく、続けてヒットする打撃技を連続技（連続攻撃）と呼ぶ。つかみ技は連続技にはならない。

こう説明すると複雑なようだが、例えば跳び蹴り→足払いはほとんどのキャラで連続技になるし、リュウ、ケンの小足払い連打なども立派な連続技だ。ガードが間に合わないのはすべて連続技といってよい。

相手に連続技が決まると、スーパーストIIでは必ず〜HIT COMBOという表示が出る。相手がこちらの技をくらい続けていても、この表示が出ないときや途中で切れたときは、完全な連続技になっていなかった（ガードすればガードできた）ということだ。

また、場合によってはガード→ガードの攻撃も、広い意味で連続技と呼ぶときがある。厳密にいうと、ガード→ガードにはなっても、同じ状況でくらい→くらいではつながらない攻撃もある。これは同じ技でのけぞり時間とガード時間を比較したとき、のけぞり時間のほうが短いためだ（ストIIシリーズを通じて共通）。しかし、ガード→ガードも反撃のスキがないという意味では同じなので、攻略上で「ガード→ガードの連続攻撃になる」というような使い方をしたときは、上記のようなニュアンスだと解釈してほしい。

打撃技が決まると相手は必ずのけぞる。

のけぞりポーズがとける前に次の攻撃がヒットすると、連続技になる。

キャンセル技

通常技は普通、個々の技が①振りかぶりのモーション、②相手に当たったモーション、③フォロースルーと技の戻りのモーションの3つに分解できる。

このうち、②のグラフィックが表示されたときに必殺技を入力すると、③のグラフィックが省略され、②からすぐに必殺技が出る。

このように、通常技の途中で必殺技を入力することにより、戻りのグラフィックを消していきなり必殺技につなぐことを「（前の技を）キャンセルさせる」といい、一連の攻撃を「キャンセル技」と呼ぶ。

キャンセル技の利点は、前の技の戻りのポーズを省略できるため、次の必殺技に連続技でつながりやすいという点だ。必殺技につないで成立する連続技は、ほとんどがキャンセル技だといっていい。リュウ、ケンの「アッパー昇龍拳」「足払い波動拳」や春麗の「掌底百裂」などは典型的なキャンセル技だ。

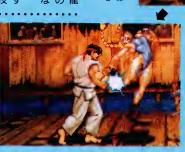
実際にキャンセル技を出すときは、キャンセルさせる技を出した直後に（ボタンを押したらすぐに）必殺技のコマンド入力を始めなければならない。そして、②のポーズが出たときには、必殺技を出すためのボタンを押すようなタイミングになっていることが大切。要するに、技を出してから素早く必殺技を入力するのが重要なのだ。

ここで注意したいのは、すべての通常技にキャンセルがかけられるかというとそうではなく、キャンセル可能な技はキャラごとに決まっているということ。アッパー昇龍拳は可能だが、ねりちゃぎ昇龍拳は出ないという具合だ。

ちなみに、キャンセル技という言葉が使われ出したのは、ゲーメスト本誌'91年8月号にさかのぼる。当初は同じ意味で「リセット技」とも呼ばれていたが、次第に現在のキャンセル技に統一されていった。

リュウがアッパーを出したとき。①大パンチを押してから相手に当たるまでにも、わずかに時間がかかる。

②アッパーが当たったところ。キャンセル技を出すなら、このポーズのときに必殺技を入力しなければならない。

③キャンセル技が入力されなかったとき。アッパーが当たったあともすぐに次の技が出せるわけではなく、振りのモーションと戻りのモーションがある。

②のとき必殺技が入力されると、③の振りのモーションがなくなり、②からいきなり必殺技が出る。

めくり

「めくり」とは、本来はリュウ、ケンの特定の状況で出す跳び蹴りのことを指す。ここから派生し、ほかのキャラの攻撃でも同じような効果を持つものはめくりと呼ばれるようになった。

どんな攻撃をめくりと呼ぶかというと、相手をギリギリ跳び越すようにジャンプし、後頭部のあたりを狙って当てる技のことで、おもに対戦で起き上がりを攻めるときに使われる。

めくりを狙うなら相手をギリギリ跳び越すような間合いからジャンプする。

そして後頭部あたりを狙って大キック。相手側はガード方向が逆になる。この場合は左に入れないとガードできない。

このように間合いとタイミングを合わせて技を出すと、通常ガードと逆方向にレバーを入れないとガードできない。すなわち、こちらが左から跳びこんでめくったときは、相手は右ではなく、左に入れないと技をくらってしまうのだ。

跳びこみを受ける相手の立場としては、めくりなのか正面からの跳びこみなのかを瞬時に見切らねばならず、判断が難しい。

加えて、めくりは技が当たったあと（くらってもガードしても）、相手がこちらに引きずられるように押されるため間合いが離れず、着地後に多段の連続技が入りやすいという大きな特長がある。めくりが決まって一発逆転という展開はよく見る光景だ。

めくったあとは相手との距離が離れないため、着地後の多段攻撃が可能。

めくりを使わなければこんなのまずムリ。

めくりとして使える技は、リュウ、ケンなら前述のように大キック、ザンギエフやT.ホークなら（ヘビー）ボディプレスというようにキャラによって異なる。

さらに、同じ技でめくりを狙っても、相手キャラ、そして通常時かピヨリ時かによってもめくりやすさが全く違うから注意が必要だ。

キャラ別にめくりに使える技と、相手キャラで迎えたときのめくりやすさを表にまとめたので、参考にしてほしい。

ピヨリ時と通常時ではめくりやすさが違う。キャラ別に覚えておこう。

キャラ別めくり対応表

キャラ	自分で攻めるとき めくりに使う技	相手にしたときのめくりやすさ	
		通常時	ピヨリ時
リュウ	大キック	めくりにくい	めくりやすい
本田	フライング スモウプレス	めくりやすい	めくりやすい
ブランカ	（大パンチ）	めくりやすい	めくりやすい
ガイル	（中キック）	めくりやすい	めくりにくい
ケン	大キック	めくりにくい	めくりやすい
春麗	（大パンチ）	めくりにくい	めくりやすい
ザンギエフ	ボディプレス	めくりやすい	めくりやすい
ダルシム	（ドリルアタック）	めくりやすい	めくりにくい
T.ホーク	ヘビー ボディプレス	めくりにくい	めくりやすい
フェイロン	大キック	めくりやすい	めくりやすい
ディージェイ	中キック	めくりにくい	めくりやすい
キャミィ	大パンチ	めくりやすい	めくりやすい
バイソン	（大パンチ）	めくりにくい	めくりにくい
バルログ	（中キック）	めくりやすい	めくりやすい
サガット	（小キック）	めくりにくい	めくりにくい
ベガ	大キック	めくりやすい	めくりやすい

（　）内はめくりにくく、あまり実用的ではない技

ストⅡシリーズまとめて面倒みます

新録・スーパーストⅡ
用語辞典

ストIIシリーズも新作が出る度に、さまざまな用語を生み出してきた。今回は復習の意味も含め用語辞典を作ってみました。

ここに挙げた数々の用語は、スーパーストIIをプレイするにあたり、是が非でも覚えておきたいものばかりです。中にはこのゲームのみならず、ストIIシリーズ、ひいては対戦格闘ゲーム全般に適用できるものも多数あり、格闘ゲーマーには必要不可欠なバイブルといえるでしょう。

【あ〜お】

●相打ちOK(状態)
大幅に体力をリードしている状態。こうなると少々分が悪くても相打ちにしてかまわないが、うっかりくらってババババンうわ〜なんてこともよくある。

●足クセが悪い
足技、中でも足払いにたけていること。春麗などは足クセの悪いキャラの代表だが、他キャラでも、使う人間によって「あいつのリュウ、足クセ悪いよな」などと言ったりもする。

●あわせる
相手が出した技にカウンターをくらわせること。足払いに昇龍拳をあわせる、といった使い方をする。

●今跳ばれたらオシマイだー
ピヨりそうなときなど、相手に跳んできてほしくないとき叫ぶ(編)用語。しかし、リュウ、ケンなどでこれを使い昇龍で迎撃するライターが激増したため、現在では跳んできてほしいときに使われることが多い。ちなみに街の対戦台で使うのは恥ずかしいのでやめよう。

●ウリアッ上
93年1月号本誌のターボ速報で発生した誤植「ザンギュラのスーパーウリアッ上」が原因で、ハイスピードドリアットがこう呼ばれるようになった(スーパーラリアットは旧名)。略してウラジともいわれる。

●置いておく
倒れた相手が起き上がるところに通常技(主に足払い)を重ねておくこと。投げや無敵技で返されてしまう可能性はあるものの、相手が入力をミスれば儲けものだ。さらに、置き技を利用した連続技――リュウの中足×2→波動拳や、ガイルの中足→しゃがみ中→サマーなどにも利用できる。これは、足払いの、攻撃力を持つ最後の状態を置いておくことにより可能になるのだ。

●起き上がり〜
〜には必殺技名が入る。その名の如く、起き上がりに出す必殺技のことである。ただし、必殺技は一般に無敵技を指し(スクリュー系は含まれる)、起き上がり気功拳、起き上がりダッシュアッパーといった使い方はあまりしないので注意しよう。

●起き上がりリセメール派
編集部内において、相手の起き上がりに果敢に攻めることを信条とする一派。飛び道具を無難に重ねる起き上がりセメーヌ派と真っ向から対立している。

●お子様
強力な技を単調に繰り出すだけのプレイヤー。基本的に年齢に関係なくこう呼ぶが、やたら金を持ってる児童に対する、羨望の念を含んだ呼称として用いることもある。

●落ち着きのない(動き)
もーとにかく何かしてないと気が済まないさま。プレイヤーではなく当人の使用するキャラのことを言う。思わず笑いを誘うことが多いが、それでいてやたら強い者もいたりするのが特徴。

【か〜こ】

●解説クン
プレイヤーの背後で友人を引きつれ「今のはあれで返せるよ」とか「これをキャンセルしてうんたら」などと、解説する連中。自分は絶対にプレイしないのが最大の特徴で、ゲームのジャンルを問わず存在する。また、「こいつ昇龍出せねーよ」とか「何回引っかかってんだよ」とのたまう"何様だよクン"も少なからずいる。いずれにせよ、プレイヤーにとっては迷惑極まりない。

●確認クン
乱入されると、筐体の向こう側を覗き込んで相手を確認する人。乱入相手が知り合いとは限らないので注意。

●勝ちプレイ(ストロングスタイル)
やたら勝ちにこだわるプレイスタイルを多義的に示す語。

●キャラ勝ち(負け)
キャラクターの性能で勝敗がきまってしまうこと。しばしば負けたいいわけにも用いられる。その場合「ザンギが相手じゃあサガット勝てないよ」などとわけのわからない使い方をすることが多い。

●キャンセル技
通常技がヒットすると同時に必殺技のコマンドを入力することで、通常技のバックモーションをキャンセルすること。代表的なものにアッパー昇龍拳、足払い波動拳などがある。キャンセルのかかる技はキャラごとに決まっている。

●屈辱技
対戦相手に屈辱を与えることを目的としたキメ技。普段ほとんど使わない技ほどよい。偶然なってしまう、偶発的屈辱技もよく見られる。

スーパーならではの屈辱技も多数あるぞ。

●くらい投げ
相手のジャンプ攻撃をくらって投げること。あえてこれを狙うことはあまりなく、迎撃に失敗したときのフォローとして使うことが多い。

●消す
飛び道具を相殺すること。後に出したほうが"消した"ことになる点に注目。また、ガイルなどでグランドタイガーを消しつつソニックブームを飛ばすという現象もたまに起きる。ひきつけて出すとなりやすい。

●削り
必殺技で体力を削ること。そんだけ。

●コンボ
連続技のこと。元々海外での呼び名であったが、スーパーストIIで設定されたコンボボーナスのおかげで全国的に広まった。10ヒット以上のコンボもいくつか見つかっている。

●コンパチキャラ
リュウ、ケン、サガットのような、比較的攻め方やコマンドが似たキャラクター。ガイルとディージェイ、少し強引にザンギエフとT・ホークあたりもコンパチキャラといえる。

【さ〜そ】

●財閥クン
対戦で負けてしまったが最後、勝つまで意地でも乱入し続ける人。そのためなら金に糸目をつけないところからこう呼ばれる。始めは持ちキャラを使っているが、負けが込むと次々とキャラを変え、同キャラ対戦を経てサガットなどの強いキャラに行き着く傾向がある。

●サガ夫(↑例)
サガットに親しみを込めてこう呼んだりする。こういう愛称は、ダル公、ブラ吉、ザンちゃん、キャミぞうなど、ほぼ全キャラ持っている。

●先読み
相手の行動を読んで、それに応じた動きをすること。悪くいえばバクチ。

●残像
超早いタイミングでキャンセルをかけることで技のグラフィックが一瞬だけ表示される現象。リュウ、ケンの回し蹴り波動拳やガイルのリフトアッパーサマーなどが有名。

●CPU
コンピュータの操作するキャラクターのこと。1人用のプレイを対CPU戦ともいう。COMとも表現される。

●実戦クン
見た目の派手さはなくとも、実戦的な戦法で勝ち抜くプレイヤー。○浜クンともいう。

●小、中、大
攻撃の強さを示す語。本来は弱、中、強と表現されるべきものだが、強足払い、弱昇龍拳などは口語には向かず、また原稿を書く場合、少しでも楽をしようとゲーメストでは小、中、大で統一されている。

●吸う
離れた相手を投げること。ザンギ、T・ホーク以外でも吸い込むように見えるときがある。

●すぐドリ
ダッシュ以降で使える、ダルシムのジャンプしてすぐに出すドリルアタックを指す。

●セーフ
T・ホークのしゃがみ中パンチ(ホーリートーテム)の

その姿からセーフと呼ばれるホーリートーテム。

こと。ちなみにしゃがみ大パンチをアウトと呼ぶが、こちらはかなり強引なこじつけといえそうだ。

例えばこのままガード状態でボタンを押すと…。

ハイ、バチンとね。これがセルフディレクションである。

●**セルフディレクション**

起き上がりにめくられたときに、例えば右向きに昇龍拳を入力しても左に出てくれる現象。これとは少し違うが、横ため状態で相手に跳び越されたとき、ボタンを押すと反対側にローリングなどが出る現象もこう呼ぶ。サイコクラッシャーが貫通した後すぐ投げようとするときなどもなりやすい。

●**先行入力**

ガード中、もしくは技の硬直中などにコマンドだけ入力しておき、動けるようになった瞬間にボタンを押して必殺技につなぐ行為の、コマンド入力の部分を指す。これのおかげで波動昇龍拳が可能なのである。

●**ソニック➡サマー**

ソニックブームの入力待ち時間を利用した技。ため状態からレバーだけ右に入れ、すぐにため開始。そこで小パンチを押すと、僅かながら早くサマーソルトが打てる。春麗、ブランカに有効。

●**ゾンビバルログ**

開発中バージョンにおける、スタートボタンで選ぶバルログ。全身水色でかなり気味が悪かったため、やはり変更されたようだ。

【た〜と】

●**対空波動拳**

昇龍拳の入力ミスで出た波動拳で迎撃した場合、その波動拳のことをいう。ほかに対空しゃがみ小パンチなどもある。

●**対空技**

跳び込んできた相手を落とすのに適した技。昇龍拳やサマーソルトは対空度が高い、という言い方もする。なお、登り蹴りや空中投げも、広い意味で対空技といえる。

対空技の代表といやあやっぱ昇龍拳だね。

●**対戦台(通信台)**

2台の筐体をつなぎ、向かい合わせ(や隣同士)で対戦できるようにした台。ダッシュ発売と同時に急速に普及した。

●**ダイヤグラム**

対戦相性表のこと。92年7月号の本誌で初登場した。ちなみに、本当は鉄道用語。

●**体力あわせ**

対戦中に体力が少なくなると、お互いが体力を調整してドロー、もしくは相打ちにすること。知らない人間との対戦時には、この意図に気づかずに一本あげてしまう結果になることもある。

、また、稼ぎプレイでドロー、相打ちを狙うときの行為も体力あわせという。

●**打点**

ジャンプ攻撃を当てる高さのこと。連続技を狙うときは打点が低いほうがよい。

ちとこりゃ打点が高すぎる。くらい投げされてしまうぞ。

●**地球にやさしい〜**

〜にはキャラ名が入る。緑、白系統の色をしたキャラを指し「大キックのザンギエフは地球にやさしい」という使い方をする。逆にケバケバしい色や黒などは地球に厳しい〜、という。

●**着地〜**

〜は必殺技名。空ジャンプして出す必殺技、中でも昇龍拳系の技に関していう。また、空中で技をくらって地上に降り立つこと自体をもいう。

●**つながる**

地上での異なる技が連続で入ること(連続技になること)。中パンチからアッパーがつながる、といった使い方をする。

●**デク**

連続技の練習用に用いる無抵抗な相手キャラ。友達に、一発くらったらガードしてもらうのが有効なデクの利用法。

●**鉄板野郎(ホットプレート)**

あたかも地面が焼けた鉄板であるかの如く、ピョンピョン跳びまくる人。そのキャラを指し、鉄板ブランカという風な言い方もできる。

●**電ブチ**

電源を切ること。ハイスコアラーの集まるゲームセンターでは、標準装備されていることが多い(捨てプレイが多くなるため)。

●**同時押し**

パンチボタンとキックボタンを同時に押すと、パンチが優先されることを利用したテクニック。小足払いの連打が連続技になるキャラはすべて小足払いからパンチにつなぐことが容易にできる。スーパーでは残念ながらできない(つながらない)が、やはりパンチが優先されるため、春麗の掌底→百裂などには有効。なお、ここでいう同時押しはWラリアットやヨガテレポートのそれとはまったく意味が異なる。

●**トーナメント筐体**

スーパーストIIで初登場した、最高8人まででトーナメントを行えるシステムの筐体(4台)。画期的なアイデアではあったが、1コインで3ラウンド、よくても9ラウンドしかできないため、現在では少なくなりつつある。

【な〜の】

●**何でもアリ**

文字通り、何をしてもいいというルールのもとで行われる対戦。実戦クンが育ちやすい環境でもある。

●**狙ってやったんだよ**

意外な技で返したり、変なコトをしたときに誇らしげにいう言葉。しかし実際には、対空波動拳などの本人も意図しない状況で使われることのほうがはるかに多い。「結果オーライ」を暗黙に示す言葉という意味もある。

●**寝る**

ピヨること。

【は〜ほ】

●**ハイ跳んだね**

フェイントなどにひっかけて相手が跳んだとき、誇らしげに言う。しかし得意げに叫んだときに限って昇龍拳などをミスることが多いのが実状。

「今跳ばれたらオシマイだー」と同様、対戦台では使用を控えたほうが無難。

●**発狂**

相手の攻め方などに腹を立て、文字通り発狂してしまうこと。実力差がありすぎるときやハメられたときなどに見られるが、発狂して筐体をガンガン殴ったりするのはやめよう。相手とのプレイスタイルが違って腹の立つこともあるかもしれないが、発狂レベルまでいってしまうのは考えものだ。

●ハメる

ハメ技を使うこと。

●ハメ技

ある状況に陥ると、死ぬまで脱出不可能な技（の連係）。現在では、極度な不快感を催す行為の総称として捕えられている。具体的には当て投げや、作業性の高い攻め方のこと。ゲーム上でできる以上、完全な定義というのはなされずにいる。極端になると、この技を対空に使ってはいけないとかいう店もある。

●100％投げ

裏回り投げのこと。ジャンプの早いキャラに跳び越されると、相手が着地した時点でまだ自分が振り向いていないため投げ負けてしまう。回避するにはジャンプするのが確実。

この状態でダルシムが投げることは不可能。

●ピヨからピヨ

ピヨリの状態から、連続技で再びピヨってしまうこと。ピヨからピヨになったとき、さらにたたみかけるのは気が引けるときは回復を待とう。

●ピヨる

気絶すること。スーパーには4種類の気絶があるが、どれであってもピヨることに変わりはない。

●ファーストアタック

そのラウンドで最初に攻撃した側に与えられる3000のボーナスのこと。削りではダメ。

●フェイント

主に相手を跳ばせるために行う行為。元祖はリュウ、ケンの立ち小キック。対戦台がなかった頃は、スタートボタンを押すなんてのもあった。

●振り向くクン

ラウンドが終了すると、後ろを向いてギャラリーを確認する人。勝った場合の振り向きは、大抵自分の勝ちっぷりを見てくれたかという確認の意味がある。逆に負けた場合は、何見てんだよ～という心の現れであることが多い。

中には、勝った後に振り向くと同時に対戦相手を横から覗く者もいる。ここまでくると嫌味である。

【ま～も】

●待ち

リードすると（しなくても）岩のように固まって動かなくなること。極端な待ちプレイは対戦を不毛にしてしまうのでいただけない。

●見切る

凄まじい反応スピードで対応すること。あるいは、バクチで出した技がヒットしたときなどに「狙ってやったんだよ」的に「見切ってたよ」という場合もある。また、相手の行動パターンを読むことも見切る、という。

●見せつけるクン

対戦に負けて席を立つや否や乱入し、敗者の使っていたキャラを得意げに選ぶ人。偶然の一致という可能性もありえるが、席に着くまでのスピードで大体の区別はつく。

●メインキャラ

メインに使っているキャラクター。言い換えれば、一番得意なキャラクターともいえる。強いかどうかよりも使いこなしているかどうかという点が重要。これに対し、メインキャラほどではなくとも、ある程度使えるキャラクターをサブキャラといったりする。

●目押し

タイミングよくボタンを押すこと。キャンセル技を用いない連続技は、目押ししたほうがつながりやすい。

●めくり

リュウ、ケンの大跳び蹴り、ザンギエフのボディプレスなどで、後頭部を狙って攻撃すること。通常起き上がりに使うもので、めくりに成功すると相手は逆方向にガードしなくてはならないため、露骨なめくりよりも「自分でもどっちガードかわからないよ攻撃」のほうが有効。キャラによってめくりやすさは大きく変わる。ベガなどはめくりに見えても通常ガードでほとんど大丈夫だったり、通常めくりやすいキャラもピヨるとめくりにくかったりと奥が深い。

この言葉の由来は、ゲーメスト元ライターのVMT－DAN氏が「背中の皮めくりだぁ」といいながら行っていたのがきっかけである。

今やすっかりおなじみのめくり。

●モードが変わる

元来CPUキャラが体力や残タイムの減少に伴い、アルゴリズムが変わることを指したが、今では対戦で、リードするとともに待ちに入ったり、負けそうになると急にハメにきたりすることを皮肉っていう。

【や～よ】

●ユメミルキック

フェイロンのレバー＋中キックで出る直下落蹴のこと。「こんなのくらったら夢に出そう」とKALがポツリと呟いたことに端を発する。(編)以外で使われている確率は0に等しい。

ユメミルキックの異名を持つ直下落蹴だ。

●弱いフリ

対戦で、1ラウンド目は昇龍拳などを失敗するフリをしてボロ負けし、油断させておいて闘い方を急に変える行為。けっこう陰険である。

【ら～ろ】

●リカバリー

ピヨリから回復すること。あるいはそのときにもらえる1000点のボーナス。

●リバーサル

起き上がり、ガード、くらいポーズが解けると同時に必殺技を出すこと。余計なポーズが一瞬でも表示されてはリバーサルとはいえない。リバーサル昇龍拳という言い方はせずに「昇龍拳をリバーサルで出す」といった使い方をする。このときの1000点ボーナスは稼ぐ上で超重要。

この後もリバーサルで必殺技が出せるぞ（キャミィだ）。

●レバー回し

ラウンドコール中やボーナスカウント時、スクリューで吸い上げたときなど、無意識のうちにレバーをぐるぐる回すこと。ザンギ使いに多い。

●連続技

ジャンプ攻撃から地上の技につないだり、キャンセル技を用いたりしてくらいポーズを持続させる一連の技の組み合わせ。攻撃の当たる回数によって○段攻撃ともよばれる。スーパーでは連続技になっているかがハッキリわかるので非常によい。最後にスクリューなどできめる場合は連係技と呼ぶ。

【わ】

●1P台

ワンピーダイと読む。対戦台と違って乱入される恐れがないので、CPU戦をやりたいときには1P台でやるとよい。

宮城県　高橋　正紀

スーパーストII 対戦攻略

THE TOURNA-MENT BATTLE

	サガット	ホーク	リュウ	春麗	バルログ	ダルシム	ガイル	キャミイ	ケン	ディージェイ	本田	ベガ	フェイロン	バイソン	ブランカ	ザンギエフ	合計
サガット	＼	7	5	5	5	5	7	7	6	6	7	6	6	7	6	8	93（+18）
ホーク	3	＼	4	6	7	4	5	5	4	7	7	8	7	6	5	7	85（+10）
リュウ	5	6	＼	4	4	4	5	6	5	6	7	7	6	6	7	6	84（+9）
春麗	5	4	6	＼	4	6	5	6	7	6	5	5	5	6	6	8	84（+9）
バルログ	5	3	6	6	＼	6	6	5	5	6	4	5	5	7	6	8	83（+8）
ダルシム	5	6	6	4	4	＼	6	4	6	6	5	6	7	4	7	7	83（+8）
ガイル	3	5	5	5	4	4	＼	6	6	6	6	5	6	6	6	7	80（+5）
キャミイ	3	5	4	4	5	6	4	＼	5	6	4	6	6	6	6	8	78（+3）
ケン	4	6	5	3	5	4	4	5	＼	6	7	6	5	5	6	6	77（+2）
ディージェイ	4	3	4	4	4	4	4	4	4	＼	7	6	7	6	8	7	76（+1）
E・本田	3	3	3	5	6	5	4	6	3	3	＼	6	7	7	7	8	75（+−0）
ベガ	4	2	3	5	5	4	5	4	4	4	4	＼	4	5	6	7	67（−8）
フェイロン	4	3	4	5	5	3	4	4	5	3	3	6	＼	4	7	7	67（−8）
バイソン	3	4	4	4	3	6	4	4	5	4	3	5	6	＼	7	3	65（−10）
ブランカ	4	5	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	＼	6	57（−18）
ザンギエフ	2	3	4	2	2	3	3	2	4	3	2	3	3	7	4	＼	47（−28）

対戦ダイヤグラム

上と下はほぼ固まった感のあるスーパーストIIダイヤグラム。しかし内側については意見がわかれ……。

掲載するたびに様々な意見が送られてくる対戦ダイヤグラム。

今回も、そういった色々な人達の意見を参考に、我がゲーメスト編集部内での各キャラへの評価を見ていこう。

トップはサガット!! ゆずらず!

第1位はやはりサガット。強力な飛び道具と対空技の両方を備えているのが強みだ。

では同じように強力な飛び道具と対空技を備えている、リュウとの差はどこにあるのか？それはやはりグランドタイガーショットの存在にあるといえる。

波動は立ったポーズで撃ち出しているので、ある程度先読みして跳び込めばリュウの顔面から胸部へかけて蹴りを食らわすことができる。地上戦の強いキャラなら、近づいて波動拳の出始めをつぶすことだって可能だ。対してグランドタイガーショットは、地面に伏せて撃ってくるので、きちんと先読みして跳び込まない限り、しゃがんでいるサガットを蹴ることはできない。地上戦で技の出始めをつぶすのも難しい。

低くて速くて立ちガードできないグランドタイガー、これは強いや。

また、弾の速度が速いのも理由の一つに挙げられる。さらに立ちガードできないというオマケつき。これは大きい。

これなら、砲台と化したサガットが強いのもうなづける。

2位はT・ホーク。通常技、特に中足払いと立ち大キック、それに跳び込み技が強い。これに昇龍拳とスクリューが加わって、移動速度が速いとくれば弱いわけがない。足払いを使いつつじりじりと接近し、スキを突いて（または相手の攻撃をガードして）メキシカンタイフーンをかける。相手があせって跳んできたら、トマホークバスターの餌食になるわけだ。

転がしても、地上で技を重ねようとすれば吸われ、跳び込めば撃墜され……。

1度転ばしても、起きあがりに飛び道具を重ねるぐらいしかできないのが相手からすれば実にくやしいところだ。

3位のリュウはオールマイティーがウリだ。足払い合戦、空中戦などをソツなくこなし、使い勝手のいい飛び道具と無

でもやっぱりリュウといえば、波動拳の速さが印象的だよね。

敵の対空技をもっている。材料は揃っているので、あとはどれだけ使いこなせるようになるか、プレイヤー個人のウデで差のでるキャラだ。

女王頑張る!

元祖格闘ヒロインの春麗が、リュウと並んで3位に食いこんだ。

体の判定が異常なまでに小さい割に、手足の先がかなり強い。必殺技は頼りないものが多いが、それを補って余りある通常技の強さと攻撃力がある。ちくちくと足払い、立ちキック系で攻めていき、スキを突いて投げや連続技を決めていくのだ。

1つあいて5位はバルログ。

この体の小ささがズルイ。そのくせ投げ間合いなどは広い。

飛び道具のないキャラというのは、それを補うために動きが速いとか、リーチが長い技をもっているとかの特長を備えているものだが、バルログはまさにその代表例のような存在。リーチのある立ち爪攻撃と鋭いジャンプで攻めていく。しゃがみ爪を対空などに使えるようになると、バリエーションが増してグー。

一見似た者のダルシムは同率5位。ダルシム本人はいままでとさして変わっていない

対空技にとぼしいバルログは、立ち大キックやしゃがみ爪等を使いこなしたい。

のだが、ゲーム全体のスピードが遅くなって相手の行動に対処しやすくなった、というのがこの地位にいる理由と思われる。対応型キャラのダルシムにとっていい時代がきたものだ。

7位はガイル少佐。特別な弱体化はしていないが、他のキャラがパワーUPしたため中堅キャラとなった。ただ、信頼できる対空技が通常技のなかにないのと、中足払いがやられやすくなったのが若干ひびいているか。連続技を決めても、相手が気絶しないのもイタイ。

8位はキャミィ。通常技が強くリーチもあり、攻撃力が

削りキャラのガイルとしては、攻撃力ダウンは悲しいところ。

高いといい要素をいくつも備えている。ジャンプが遅く、同じタイプの長リーチ、高攻撃力キャラに多少苦しい闘いを強いられるほか、相手に待たれると攻め手に欠けるという弱点はあるが、1回連続技が決まってしまえば……という逆転性の高いキャラでもある。

9位のケンは、なぜここま

まずは相手を転ばすことから考えよう。そして連続技を狙うのだ。

でリュウとの差がでてたのだろう。それはやはり波動拳の性能差、そしてケンの昇龍拳の判定が小さくなり、当てづらくなったことなどが考えられる。また、ダッシュターボでは、ケン相手に一瞬でも気を抜くと一気に連続技でKOされてしまったが、今回は連続技が入りにくくなったこと(同時押し関連)、ケンの動きにたやすく対応できることなども理由としてあげられる。

ダルシムとは逆に、遅くなったことで悪影響を受けた悲しいキャラだ。

10位はディージェイ。このキャラに関しては、特に読者からの反響が多くあった。そのほとんどが「ディージェイはもっと強い」というものだ。

確かに1つ1つの技は強いのだが、どれも慣れないと使いづらい。また強力な対空技がないのに、飛び道具のスキが大きく、エアスラッシャーを見てから跳び込まれるとガードするのが精一杯。それでも、技と技のつなぎにエアスラッシャーを使うしかないので、同タイプのガイルなどと比べると、どうしても見劣りしてしまう。ただし連続技は超強力なので、非常に逆転性の高い、しかし使いづらい上級者向けのキャラといえる。

11位の本田は実に極端なキ

遠くからエアスラッシャーを連発してくる「待ちディージェイ」は確かに嫌な存在だ。だが……。

ャラ。飛び道具のない相手にはめっぽう強く、ある相手には攻め込めなくてかなり弱い。通常技の長さとスーパー頭突きの存在が、飛び道具の無いキャラに対する嫌らしさを引き立てている。

下位グループはどいつも問題児

12位のベガは、立ち蹴りとジャンプキックの強さが目立つ。連続技も強いので、読みさえしっかりしていれば上位キャラとほぼ互角に闘える。反応速度に自信のある人は使ってみるといいだろう。

同じく12位のフェイロンも、使い方次第で上位キャラと五分の闘いを演じる。特に脅威なのは、こまかな技のスキに強力な連続技が簡単に入ってしまうところ。足払いの空振りなど、わずかなスキも見逃さない反応のいい人が使うと実に恐ろしいキャラとなる。

14位のバイソンは、相手にか

実際に相手をすると強く感じてしまうが、性能のいい奴は他にもっといる。同レベルのプレイヤーどうしならやはり不利だ。

けるプレッシャーは相当なものだが、基本的に突進系なので、使いこなせるようにならないとなかなか勝利は見えてこない。特別弱いキャラではないのだが、数値をつけるとビミョーに、平均的に落ちてしまう。フェイロンやディージェイ、ベガ等と同じタイプなのだ。

15位ブランカは、バーチカルローリングの性能ダウンが影響したか。まぁこれはそれ程決定的に弱くなった原因とは思えないが、やはり「ブランカが弱くなったのではなく、他のキャラが強くなった」と解釈するのが自然といえる。

最下位ザンギエフは、各技(通常技、必殺技)が弱くなり、命綱の足払い合戦ですらつらくなったのが悲しい。

ジャンプ攻撃からのフライングパワーボムなど、攻めのバリエーションを研究したエキスパートでないともはや勝ち抜けない、のか?

沖縄県　不留法師

神奈川県　スーパーソフィー

ちょっとちょっとそこのお兄(姉)さん、
乱入する前に読んどくれ!

対戦プレイ・基礎講座

キャラ別攻略の前に、対戦の四大基礎（なのかホントに）である対空技、地上戦、心理戦、起き上がりセメール法を簡単にまとめてみた。読むのだ〜。

担当：C−LAN

で、こっちから対戦攻略が始まるわけだ。そこでこの対戦基礎が重要になってくる。とりあえず読んでおくといいかもよ、と思われることがこの2ページに書いてあるので、いっちょ見てみるか。

対空技を使いこなそう

跳んできた相手をどんな技で返すか？コマンド系の対空必殺技を持っているならともかく、通常技を使う場合気をつけなくてはならないことはけっこうある。

まずどの技が対空になるかを覚える。まぁ当然だ。そしてその有効間合いを覚える。足払いは先のほうを当てなくてはならないとか、立ち技はほかの技になってしまわないかどうかなど。

例として、ガイルのラウンドハウス（大キック）や春麗の中キックがある。ともに近い間合いだと対空には向かない技になってしまうため、注意しないとバババーンと痛い攻撃をくらってしまったりするぞ（正確には春麗の近中キックも対空になるが、出るのが遅いのでタイミングが変わる）。

最後に、タイミングをしっかり覚えるということ。正確な技を出しているのに、タイミングが悪くてくらっている人を往々にして見かけるので、しっかり意識してタイミングを測ろう。

また、本来対空ではないのに、タイミング次第で対空技になるものもある。バルログのしゃがみ中ツメやディージェイのしゃがみ大パンチがそうで、春麗のジャンプ小キックを返すことができる。着地点で早めに技を出し、やられ判定を前方に移動させることで対空になるのである。

ラウンドハウスは比較的信頼できる対空技だが…。

近いと…こ、この技は、初代ストIIで絶対対空技だったトラースキックだ!!激弱。

ガツンと地上で当たる。もちろん春麗はガード不可能。

素早く着地点に移して早めにしゃがみ大パンチを出すと…。

対空技といっても、通常技を使う限りは相手キャラや技の相性などが密接に関係しており、絶対とはいえない。意表をついて登り蹴りを使ったり、いかに100%返せるかという状況を作るかなどが大切だ。もちろんダメなときはガードすることも忘れずに。

地上戦で勝つ!! 足クセを悪くしろ!!

キャラクターによって、足技には様々な性格がある。連打はきくけど短いリュウ、ケンの小足払い、リーチはあるが出るのが遅いブランカの大足払い、速くて長い春麗やキャミィの中足払い、スライディング…地上戦でメインに使われるのはこういった足払い系が多くなる。

一般的な傾向として、足払いの弱いキャラはそれに代わる強力な必殺技や飛び道具などを持っていることが多い。

地上戦とひとことでいっても、キャラクターによって定義も違ってくる。リュウ、ケンは昇龍拳の当たる間合いでいかに跳ばせるかがそうであり、ダルシムは、いかに近づけずに攻撃し続けるかがそうである。こういうキャラは、通常技でチクチク攻める春麗、バルログなどに接近させるのをかなり苦手とするため、いくら足クセを悪くしたところで結局は負けてしまうだろう。

ここで一例として、リュウ（ケン）が春麗の中足払いチクチク地獄に陥ってしまったとしよう。こんなときには、どういう脱出法があるか？

①跳ぶ
②足に昇龍拳
③足払いで応戦
④波動拳

大体こんな選択があると思う。しかし、①は跳びかけにチク

ッとやられてしまうことがあるし、跳んでも対空技の選択は春麗側にあるため不利。②は当たればラッキーだが、もしスカると…。③はうまく相打ちに（大足払いで）なったりすればもうけもんだがやはり危険。④も相打ち狙いとして使える手段だが、出しかけにくらうことが多くなる。

それじゃあリュウ、ケンはこのままなすすべもなくやられてしまうのだろうか…そんなことはもちろんない。リュウにとって不利な状況であるが、中足払いを一発くらえば終わるわけではないのだし、冷静に相手の動きを見れば、確率の高い脱出法がどれかわかってくるかもしれない。

もっとミクロ的に見てみよう。リュウは春麗の中足払いをどの位置でガードしたかをよく見ておく。もし足先がギリギリ当たるくらいならば、春麗は間合いを少し詰めなくてはならないわけだ。ここが狙い目だ。こちらもスッと歩いて大足払い（キャンセル波動拳）を出したり、その場ですぐに波動拳を出したり…もちろん次の足払いに昇龍拳をあわせてみるのも手だ。

中足払いをガードさせせたら、春麗は少し前進しなくてはならない。

ひとくちに地上戦といっても、これだけ奥の深い攻防がなされている。実はこういうことは誰もが無意識のうちにやっていることなのだが、一度状況をじっくりシミュレートしてみると次からの対戦に効果があったりするかもよ。強いはずのキャラを使っても全然ダメって人はちょっと考えてみてはどう？

そこで一歩踏み込んで大足払いを入れる。まあそうそううまくいくもんでもないが。

足払いに昇龍を当ててみるのもいい。バクチだけど。

心理戦に勝て!! 相手も人間…つけいるスキはあるはずだ

前述の地上戦にも密接に関わりがあるのだが、対戦ではかけひき、つまりいかに相手をあざむくかが重要だ。抽象的な議論は抜きにして、3つほど代表的なフェイントを挙げてみよう。

・リュウ、ケン立ち小キック

カプコン用語で足波動とも呼ばれる。相手を跳ばせるのに役立つが、かなり古典的なフェイントなので今やあまり役立たない。

う〜ん懐しいねぇ。フェイントの祖、足波動だ。

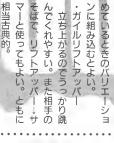
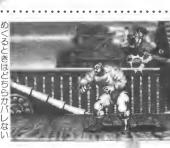
しゃがみアッパーをブルン、そして…。

・しゃがみアッパー昇龍拳

しゃがみアッパーを空振りし、すぐに昇龍拳。自分が攻めているときのバリエーションに組み込むとよい。

・ガイルリフトアッパー

立ち上がるのでうっかり跳んでくれやすい。また相手のそばで、リフトアッパー→サマーと使ってもよい。ともに相当古典的。

はい昇〜龍〜拳と。ガイルでも似たようなことが可能だ。

このほかにも数えあげればキリがないほどだ。自分の攻めのバリエーションにいろいろ組み込んでみよう。

起き上がりを攻めろ！ 成功すれば一気に大ダメージだ!!

相手を倒したら、起き上がりにどうするか、というのは微妙なところ。まあ無難に飛び道具を重ねてもいいが、ドラマ性とロマンを追い求めるならば起き上がりはぜひとも攻めたいところだ。その場合、次のような方法がある。

①跳び込む

めくるときはどちらかバレないようにやろう。

この場合相手の頭を狙うのがセオリー。入ったらもちろん連続技をババンと入れてピヨらしちゃえ。リュウ、ケン、ザンギエフあたりならめくりが有効。この場合、どっちにガードしていいかわからないような位置で跳び込もう。相手キャラにもよるが、ガイルやバイソンを使ってめくることもできた。

②技を置いておく

足払い系がよい。比較的安全なのがリュウ、ケン、ザンギエフあたりの大足払いだが、そこからの連続技を狙うならやはり中足払いだろう。重ねのタイミングがシビアで投げ、リバーサル技で返されてしまうが、60分の1秒タイミングを相手が見誤れば一気に逆転もありうるぞ。ザンギエフやT．ホークの起き上がりに技を重ねるのはけっこう無謀だが、なかなか緊張感があっていいぞ。

これが入ったぁ。このあとはアッパー烈火で計5段攻撃確定。

起き上がりに攻めるといえば大別してこの2種になる。ほかにも、投げ返しを誘って垂直ジャンプしてみたり、早めに跳んでガードしてみたり、いろいろとやれることはあるぞ。試合内容を単調にしないためにも、起き上がりを攻めてみることを勧めたい。

誇り高き執念で聖地を取り戻せ!

T.ホーク

YOU. A

ホークの基本方針

T.ホークの基本的な攻めのパターンは、攻撃判定の強い足払いで攻めつつ跳びこみからつかみ間合いの広いメキシカンタイフーンを狙うというもの。このため、コマンド型の無敵必殺技（昇龍拳など）を持たない相手に対しては、いつでも跳びこめるようにできるだけ間合いを詰めて闘うようにすること。相手が跳びこんで来たら、無敵の対空技トマホークバスターで撃墜する。飛び道具を持つ敵にはスキをつくコンドルダイブを含みに、空ジャンプなども混ぜつつ攻撃を組み立てよう。

地上戦の闘い方

ホークには飛び道具がないが、強力な足払いを持っている。足払いが届くかどうかの間合いでは、おもに中、大足払いを使って攻めていこう。

中足払いはほかのキャラの足払いに比べリーチが長く、くらい判定が小さいので、相手の足払いとかちあったときに負けにくい。ただし、ボタンを押してから技が出るまでの時間が多少長めなので、出かかりをつぶされることは多い。心持ち早めに出しておき、踏み込んで来る相手を迎え撃つような感覚で出すようにしよう。

大足払いは体を回転させて2度攻撃するが、1回目の攻撃より2回目のほうが、リーチ、技のくらいにくさともにすぐれている。最初は空振りして2回目に届くような使い方をすると、相手はひっかかりやすいようだ。あまり近い間合いで出そうとすると、1回目のときに返されることが多いから注意が必要。大足払いは2回目で攻撃すると考えておこう。ただし、技の出ている時間が長いので、跳びこみを狙ってくる相手に多用すべきではない。空振りのスキに跳びこまれ、連続攻撃で…ということもありうる。

中足払いは相手の踏み込みを待ち伏せするような感覚で出そう。

大足払いは2回目を当てるつもりで。

足払い以外では立ち大キックの使用頻度が高い。立ち大キックはリーチが非常に長く威力も強い上、ブランカ、キャミィ、ベガ以外のキャラなら相手がしゃがんでいても当たる。攻撃判定が出るのはそれほど早くないが、スキが小さく空振りしても返し技をくらいにくい。また、威力も相当強い。前記の3キャラ以外には、相手が接近してくるときや足払いを出そうとしたときを狙い、頻繁に使っていこう。

地上戦でほかによく使う技に、しゃがみ小パンチがある。しゃがみ小パンチはおもに連打して突進系の技（ローリングアタックなど）を止めるのに使う。烈火拳やスパイラルアロー、果てはサイコクラッシャーまでも返せる（相討ちになることもあるが）。けん制程度に使うのが望ましい。

ほとんどの突進技を止められるしゃがみ小パンチ。

立ち大キックはリーチが長く、空振りしても反撃を受けにくい。多用しよう。

跳びこみからの攻め方

コマンド型の無敵必殺技を持たないキャラに対しては、タイミングを見て近めの間合いから跳びこみ、メキシカンタイフーンを狙う攻めを常に念頭においておく。

跳びこむ技として有効なのは、ジャンプ大パンチ、ジャンプ小パンチ、ヘビーボディプレス（ジャンプレバー下大パンチ）など。これらの技はいずれも強い攻撃判定を持っており、無敵以外の技ではなかなか返されにくい。

かなり近い間合いなら、ヘビーボディプレスが強力。特に下方向からの突き上げには負けにくい。やや遠めなら大パンチ、さらに遠ければ小パンチでの跳びこみが有効だ。小パンチは返されにくい上に技が出っぱなしになるので、ジャンプの直後に出せば、相手の登り蹴りなどを返り撃ちにできることが多い。

これらの技で跳びこみ、着地後にメキシカンタイフーンを狙っていく。タイフーンのかけ方は、跳びこむ技や相手がそれをくらったどうかによっても変わってくる。

ストIIシリーズでのつかみ技（もちろんメキシカンタイフーンも含まれる）は、相手がくらいポーズやガードポーズのときに入力されても成立しないようになっている。跳びこみからタイフーンを狙うときも、相手のくらいやガードがとけてから、パンチボタンを押すのを常に頭に入れておくこと。

まず、小パンチで跳びこんだときは、着地直前（技が相手に当たるころ）にレバーを左下から時計回りに素早く1回転させ、左下で止めて着地と同時にパンチ。ボタンはかけやすさからいうと小パンチだが、タイフーンの威力を考えると大パンチが望ましい。小パンチで跳びこんだときは、相手がくらってもガードしても、この入力法でほぼ問題ない。

ヘビーボディプレスや大パンチのときも、相手が技をくらったときは小パンチ跳びこみの入力法でだいたいいかかる。しかし、ガードされた場合は、ガードがとけるまでの時間が長いため、同じ入力法ではまずかからない。このケースでは、着地後にレバーを入力し直し、立ちタイフーンの要領でかけることになるだろう。

跳びこみ技を相手に当ててから吸い込む攻めばかりでなく、強力な跳びこみ技を背景に、空中で早めに技を空振りし、着地と同時に吸う「すかしタイフーン」も相手によっており混ぜていくといい。こちらの跳びこみをガードしてばかりいる相手に特に有効だ。

かぶせるように当てれば通常技にはほとんど負けないヘビーボディプレス。

やや遠めならレバーニュートラルの大パンチが有効。これも返されにくい。

トマホークバスターの使い方

トマホークバスターは、おもに相手が跳びこんできたときの対空技として使う。この場合は小またはトマホークを、必ず引きつけて出すこと。根本でヒットしないとダメージが極端に小さい。

トマホークバスターを対空技に使うなら、小カ[illegible]の根本を当てるようにする。

こちらの起き上がりに相手が跳びこんできたときは、「ずらし押し入力」で「立ちガードトマホーク」を狙うといい（92ページ参照）。

対空技以外の使い方では、相手が波動拳や気功拳などを比較的近い間合いで撃ったとき、大トマホークバスターで飛び道具を抜けつつ、伸ばした手に当てるという攻撃法がある。とはいっても、相手の飛び道具を見てからコマンド入力を始め、大トマホークを出すのは難しいものだ。この攻めパターンを使うときは、相手が飛び道具を撃つ気配を読み、あらかじめレバーを右→下→右下と入力しておくのがいい。そして、相手が飛び道具を撃ったのを確認したら大パンチ。撃たなかったら何もしなければいい。右下に入れてから一定時間がたつと、パンチボタン入力受け付け時間が切れ、トマホークバスターは出ないから注意しよう。

波動拳をトマホークバスターで抜けつつカウンターを取る攻撃法は、対リュウ、ケン戦では不可欠な攻めだから、必ずマスターしておこう。

あらかじめレバーを入力しておき、波動拳を見たら大パンチ。

コンドルダイブ活用法

コンドルダイブはジャンプの上昇中から相手に向かって突っ込んでいく技だが、攻撃判定は強いわけではなく、特に横方向からの攻撃には弱い。やみくもに使ってもバックジャンプキックなどで簡単に返されることが多く、ガードされたあとの跳ね返り中に反撃されるキャラもいる。「ここで突っ込めば必ずヒットする」という状況以外は使わないくらいでいいだろう。

攻撃に使うのは、飛び道具を先読みして跳びこむ代わりに垂直ジャンプやバックジャンプし、相手が飛び道具を撃っていたらコンドルダイブ、撃たなかったら何もしないというようなケースなど。飛び道具のスキを狙う際には利用価値が大きい。

攻撃以外の使い道として、メキシカンタイフーンをかけて間合いが開いた直後に、コンドルダイブで近寄るという方法がある。歩いて近寄るよりは確かに速いが、着地時のスキが大きく、「タイフーンはめ」ができるまでには至らないようだ。

コンドルダイブの乱発は禁物。ガード後に反撃可能なキャラも多い。

先読みで跳びこむのと同じ感覚でバックジャンプし、読みが当たっていたらアタック。

起き上がりはめくりで攻める

相手をトマホークバスターなどで撃墜したあとは、起き上がりにめくりヘビーボディプレスで攻めるのがたいへん有効だ。このとき、できるだけ、相手の真上からかぶせるように調節し、めくりかどうか判断しにくいようにするのがポイント。相手がめくりをくらおうがガードしようが、とりあえず着地後しゃがみ小パンチ2発までは頭に入れておく。この2発の技を出している間に相手がくらったかどうかを見極め、その後の対応を決める。

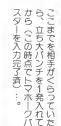
もし、相手がここまでの3発をくらっていたら、しゃがみ小パンチ2発のあとに立ち小パンチを1発入れ、キャンセル技で小トマホークバスターにつなぐ。ここまでの5段が決まれば相手はほぼ間違いなくピヨる。ボディプレスが決まった時点でピヨリ確定という恐怖の連続技だ。この連続攻撃を使えるのと使えないのとでは攻撃力に大きな差が出てくるので、ホークを使う以上は必ずマスターしておきたい。

起き上がりにめくりヘビーボディプレスで跳び込み…。

着地直後にしゃがみ小パンチ2発まではパターン。

ここまでを相手がくらっていたら、立ち大パンチを1発入れてから（この時点でトマホークバスターを入力完了済）…。

キャンセルで小トマホークバスター。ピヨリ確定。ホークの黄金パターンだ。

めくりをガードされていたら今度はタイフーンを狙う。ボタン離しがベスト。

さて、めくりからの3発がガードされていたら、今度は路線を変更してタイフーンでの吸い込みを狙う。めくりからタイフーンにつなぐとき、小パンチ3発で離れる間合いまでは吸い込み可能だ。必殺技で返されにくいよう、小パンチの回数を調節しよう。「ボタン離しガードタイフーン」（次ページ参照）で入力すれば、相手に必殺技を出されたとしてもくらうことがなく安全だ。

これらの連続技は、相手がくらったかどうかを見てから対応できるのが強み。ヘビーボディプレスがめくりにならなかった場合でも、しゃがみ小パンチの数を減らせばほぼ同様の攻めが効くので、応用して使うといいだろう。

「タイフーンバスター」

メキシカンタイフーンがかかる条件のとき、トマホークバスターとメキシカンタイフーンを同時に入力すると必ずタイフーンがかかる。すなわち、タイフーンはトマホークより優先される。これは、2つを同時入力すると、「つかめるときはつかみ、そうでないときはトマホークバスターが出る」ということを表している。

この性質を利用した実用的な攻めパターンを紹介しようと思う。

例えば、ベガのダブルニープレスをガードしたあとに2つのコマンドを同時入力する。ダブルニーのあと、ベガがバックジャンプで逃げようとすると、空中でトマホークバスター（大で出すこと）に当たる。しかし、これを警戒してガードしているようなら、今度はタイフーンで吸い込めるという具合だ。この2つは本来は読みだが、同時入力すると都合のいいほうを選んで技を出してくれるのだ。

実際の入力法は次のようになる。相手が右にいるときは、右下から反時計回りにレバーを1回転させ、右下で止めてパンチ、これで相手が地上にいればタイフーンがかかり、空中ならトマホークバスターが出る。

この入力法は、近い間合いならダブルニー以外の技をガードしたあとや、起き上がりにも応用できるから試してほしい。

ダブルニーのあとバックジャンプで逃げても、トマホークバスターが待っている。

「ボタン離しガードタイフーン」

こちらの起き上がりに相手が近くにいるとき、起き上がりタイフーンを狙うのは常套手段といってよい。

しかし、これを相手に読まれ、昇龍拳などの無敵技を重ねられると、ジャストのタイミング入力していたときに見事にくらってしまう。

また、中足払いやしゃがみ小パンチをガードさせてからタイフーンを狙うときも、相手が確実に必殺技を入力していれば、一方的に負けてしまう。

これらはレバーがガード方向に入っていても同じことだ。タイフーンがかからなかったことによりパンチが出て、ガード状態がとけたところに技をくらっているわけだ。通常の入力法でタイフーンをかけるなら、常にこの危険と隣合わせということになる。

この危険を完全に防いでくれるのが、「ボタン離しガードタイフーン」だ。

この入力法は、ストIIシリーズの必殺技がボタンを押したときはもちろん、離したときも入力できることを利用している。すなわち、レバーを1回転させて左下で止めておき、パンチの入力を、押しっぱなしにしていたボタンを離すことによって行うというものだ。これなら、もしタイフーンがかからなくても余計な技が出ず、ガードしているので必殺技をくらうことはない。

ボタン離しガードタイフーンを狙うときは、ボタン1つだけを使うのではなく、パンチ3つのすべてを押しっぱなしにしておき、大パンチから順に中、小とほんの少しずつタイミングをずらして離すのが合理的。大→中→小とするのは、入力受け付け時間がその順に短いためだ。

ボタン離しなら昇龍拳を出されてもくらうことはない。

烈火拳で頂点を目指せ！

フェイロン

担当：MOMO

フェイロンは飛び道具がなく弱く思われやすいが、そんなことはない。

速い足と強い通常技、それと、一発入ったら勝ち、というほどに減る連続技を持っているからだ。

しかも、闘い方は単純。ある一つの攻撃パターンを、各キャラごとに少しずつ変えるだけでいいのだ。

これで弱い訳はない。では、その強さをつれづれなるままに書いていこう。

通常技で闘え

通常技の強いフェイロンだが、何も考えずに、適当に技を出していれば勝てるというものではない。

ではいったい、どの技が強く、どう使えば効果的なのかを説明してみよう。

まず、メインとなる技は、しゃがみ中、大パンチだ。このどちらもリーチがあり、出るのが速いのだ。

しかも、大の攻撃は判定が広く、隙も少ない。他のキャラで言う、大足払いに相当する技だ。

とにかく強い、大パンチ。メイン武器だ。

しゃがみ中パンチの方は、フェイロンの攻撃の内で一番リーチがあるので、大よりも使用頻度は高いかもしれない。使い方としては、しゃがみ中パンチで相手の技を誘い、すぐに大パンチを出してやろう。攻撃判定の広い大パンチは、相手の攻撃の出かかりを止めてくれるぞ。

他に使える通常技として、立ち大パンチなどもいいだろう。先のほうを当てる感じで出すと、よく当ってくれるぞ。

これも攻撃判定が大きいので、ダルシムの伸した手足にもよく当るのだ。また、状況によっては対空技にもなるぞ。

こんな感じで当てることも可能。

跳び込みこそ、フェイロンの見せ場

いつまでも地上で闘っていても、なかなか決着がつかないので、ここは一発、跳び込みから攻めてみよう。

フェイロンはジャンプの軌道が低いため、相手の隙をついて跳び込めば、返される事は少ないぞ。

しかも当れば、一気に連続技で倒すチャンスだ。

では、どのような技で跳び込めばいいのかを書いてみよう。

まず、遠くから跳び込む場合は大キックがいいだろう。なぜかというと、この攻撃は空中で2回攻撃判定を持つので、頂点近くで出すと、かなり長い時間技が出ているからだ。

しかも伸した足は非常に長く、先のほうで当ってくれるぞ。しかし、この状態から連続技につなげるのは、まず無理だろう。

ここまで伸びる足。下方向に強いぞ。

次に近距離から跳び込む場合を考えてみよう。

基本的には、大パンチだろう。かなり攻撃力があり、判定も大きいからだ。相手の出した足に当る事もよくある。しかも、この技からだと連続技につなぎやすいのが強味だ。この大パンチが当ったら、まず相手は昇天まちがいないだろう。

これ以外では、中キックもなかなか強いぞ。出ている時間も長く、下のほうにも強いのだ。

以外と使える、ジャンプ中キックだ。

この三種類の跳び込み方を使い分ければ、なんとかなるだろう。

起き上りを攻めていこう 重ねる技の数々

相手を投げや、足払いで倒した後も当然、攻めは続く。ここで攻めにいかないと、逃げられてしまい、チャンスを失なうことになるぞ。

ではどのように攻めていくかと言うと、技を重ねていくのだ。なるべく、相手が起き上り技の出しにくそうな技を。これで、運よく当ってくれたときの事を考えて、連続技になるような技なら、なおよいだろう。

連続技を決めるつもりで攻めるならば、小足払いがいいぞ。もし入ったならば、立ち大パンチにつなげ、さらに烈火拳の5段攻撃が完成してしまうのだ。小足払いから立ち大パンチにつなげるのは難かしくないので、つねに狙っておこう。

このように、重ねておくのがベスト。

ほかに起き上りを攻める技として、中足払い→立ち大パンチ。しゃがみ大パンチなどの2段攻撃も色々あるぞ。

また、裏をかいて熾炎脚などもいいだろう。投げようとした相手は、よく燃えるぞ。

ここからが本番だ！烈火拳から攻める！

ここまでは通常技での闘い方だが、ここからは必殺技での闘い方を書いていこう。

フェイロンの最大の武器とも言えるのが、烈火拳である。とにかく強力で、相手に隙でもあれば簡単に入り、さらに続けて、2発、3発と入ってしまうのだ。

しかも、もしガードされても三発目を小で出せば、まず反撃は受けないと考えてもいいだろう。

ではいったい、どのようなときに出すかというと、色々ある。

最後を小で出せば、こんなに離れる。ここからは…表①を見よう。

まず、もっともポピュラーであり、効果的なものは、相手の大足払いの隙に入れることだろう。

ギリギリ大足払いの当らない位置まで近づき、大足払いを誘って、その隙に叩き込むのだ。見切りが大切だぞ。

また、相手の起き上りに重ねておいてもいいだろう。結構、当たるものだ。

とにかく相手の隙を見つけて出していくのだが、別に当てるだけが烈火拳の強さではない。逆に、ガードされたほうがいいくらいかもしれない。

なぜなのかと言うのは、表①を見てくれれば解るだろう。ガードされたときには、色々なバリエーションがあるのだ。

しかも、ほとんどの攻撃が一連のパターンなので、繰り返していれば、いつかは烈火拳が三発とも入っているだろう。

ちなみに、この表はキャラごとに微妙に変ってくるので、各キャラクター別の攻略の所で説明していこう。

また、この表の所々に「待つ」と言う選択肢も入るが、これを書いていたらキリがないので、ここでは控えておこう。

跳んできたら、これで落せ！

フェイロンには対空技が少なく、熾炎脚と立ち大パンチくらいだ。

熾炎脚を対空技として使うときは、小で出すのがいいだろう。ガードされても反撃される事が少ないので、起き上りなどには最適だ。

大パンチを対空技に使うのは、ザンギが遠くから跳び込んできた場合だけで、有効とも言えない。

結論としては、対空技には熾炎脚が一番いいようだ。どんな場合でも出せるように練習しておこう。

それでは、各キャラクター別に攻略してみよう。基本的な部分は前半に書いてあるとうりなので、じっくり読んで、頭に叩き込んでから読んでほしい。

ガードされても、反撃は受けないぞ。

VSリュウ、ケン 基本どうりに攻めてみよう

リュウ、ケンの基本は足払いからの波動拳なので、なるべくリュウ、ケンの足が届かない距離で闘おう。相手が中足払いや大足払いをスカしたら、ほとんど烈火拳が間に合うので神経を足元に集中させておこう。

また、竜巻旋風脚を返すには、熾炎脚か遠い間合いの立ち大キックぐらいだ。近くで出された場合は素直にガードするか、ガードしてから熾炎脚にしておこう。無理して着地にしゃがみ大パンチを当てようとすると、めくられたときに着地昇龍をくらう恐れがあるので注意しよう。

相手の起き上りには基本パターンで攻め、烈火拳をガードされたときも表①のパターンでバッチリだ。とくに変える所はないだろう。

「お、足払いスカしたね…」

「烈火拳を入れてやるか！」

竜巻をしゃがみ大パンチで返そうとすると…

このような事がよくあるのだよ。

VS本田 一気に攻めろ！

はっきりいって、待たれると超辛い相手。正面から攻めても、跳び込んでも簡単に返されてしまうのだ。

とにかく隙をついて、烈火拳や熾炎脚を入れていこう。

烈火拳からの連係は、なるべく熾炎脚を多く混ぜていこう。スーパー頭突きや手足によく当るぞ。

VS春麗 通常技で攻めろ！

春麗は通常技が強く、特に足払いで攻めてくるだろう。そんな相手には烈火拳で攻めるより、通常技で攻めるのがいいぞ。

烈火拳を使うにしろ、連係のパターンを一部変更したほうがいい。

一発目の烈火拳をガードされたら、二発目を中の烈火拳で出すようにしてみよう。これなら春麗の足払いの外に出るので、反撃は受けないぞ。

起き上りを攻めるときには、スピニングバードに注意しよう。先読み熾炎脚を有効に使え。

VSブランカ 烈火拳で倒せ！

ブランカにも通常技で闘うのを薦めよう。主に、しゃがみ大パンチが有効だ。かなりの通常技を返せるだろう。

また、ローリングをガードしたら、大烈火拳をリバーサルで出そう。すると、着地したブランカに、二発目から入るのだ。覚えておこう。

烈火拳からの連係技は、烈火拳→熾炎脚が有効だ。烈火拳をガードしたブランカはローリングを出したくなるのだが、見事に燃えてくれるだろう。

なぜか二発目から入るのだ。

VSザンギエフ 基本で勝てちゃう

ザンギには烈火拳でガンガン攻めていこう。とにかく、表①のような動きをしているだけで、ザンギには超有効だ。あとは時々、通常技を臨機応変に出していこう。これだけで勝てるぞ。

ザンギには超嫌な攻撃パターンだぞ。

烈火拳からの連係攻撃

- 烈火拳(一発目) ──→ 烈火拳(二発目) ──→ 烈火拳(三発目) ──→ 終わり
- 烈火拳(一発目) - - → 烈火拳(二発目)
  - - - → 熾炎脚 - - → 烈火拳(一発目)
  - - - → 投げる ──→ 終わり
  - - - → 小烈火拳(三発目)
    - - - → 熾炎脚 ──→ 終わり
    - 熾炎脚 - - → 烈火拳(一発目) ※
    - - - → 烈火拳(一発目) ※

──→ 技が当った場合
- - - → ガードされた場合
※は、この表の最初とつながる

VSガイル
中足払いで行こう

やはり通常技で闘うのがいいのだが、ガイルの中足払いにはよく負ける。しつこく中足払いだけを出しているような相手ならば、こっちも中足払いで対抗してやろう。かなりの確率で勝てるぞ。

逆に、へたに烈火拳で攻めるとサマーでザックリやられる事が多い。起き上りなども注意しよう。

VSダルシム
意外と当る通常技

烈火拳からの連係は、あまり有効ではない。二発目からの投げを奇襲に使うぐらいだ。むしろ、通常技で闘うのがいいぞ。

離れていても、通常技を出していれば当る事も多いだろう。ダルシムの伸した手足に、立ち大パンチはよく当るのだ。

とにかく近づいたら、レバー入れ大キックに烈火拳、熾炎脚、通常技を混ぜて、ゴリゴリ押していけば、ダルシムにとっては、かなり嫌な攻撃となるはずだ。とにかく、近づいたら離れないようにしよう。

離れていても、当ってしまう。

VSパイソン
押されるな、押していけ!

やはり、通常技で闘うのがいいだろう。しかし、それでも負ける率のほうが高いので、守りを固めていこう。

また、烈火拳からの連係は返される事が多いので、大、中、小の順に出して安全にいくのがいいぞ。

ガードされると、ダッシュ系の技が…。

VSバルログ
攻めて攻めて、攻めまくれ!

バルログには近づいてからの攻撃なら、どれも有効だ。しゃがみ大パンチや烈火拳などで押していけば、バルログの技の出かかりを止めてくれるぞ。

烈火拳からの連係をバックスラッシュで抜けようとしたら、すかさず烈火拳を叩き込もう。

逃げても、無駄だよ。

VSサガット
地上で闘え!

サガットは、かなりの強敵だ。タイガーショットを跳び込んでも簡単に返されてしまうので、うかつに跳び込むのは避けよう。垂直ジャンプでよけつつ、少しずつ近づこう。

近づいたら、しゃがみ大パンチ、烈火拳で攻めまくる。が、起き上りは、やめておいたほうがいいかもしれない。

VSベガ
チクチク攻めて、押え込む

ベガの武器は、立ちキックだろう。この立ちキックをよく使うベガには、しゃがみ中パンチで対抗してやろう。

また、サイコで逃げようとしているベガは、ガードした後に、後ろから烈火拳を入れてやろう。

ヘッドプレスやデビルリバースなどは、熾炎脚で確実に返そう。

後ろから、追っかけ烈火拳を入れよう。

VST・ホーク

ホークには、とても強力なしゃがみ小パンチがある。これで待たれると非情に辛い。

一応、大足払いで返すこともできるが、相手が中足払いやトマホークバスターを出してくると、手がつけられないぞ。

一度倒してしまえば、烈火拳からの連係技が有効だ。

VSキャミィ
足くせの悪い女だぞ

とにかく嫌なのは、立ち、しゃがみのキック系だ。こちらの通常技では勝てないぞ。

スパイラルアローなどの隙をついて、烈火拳を叩き込もう。

こうなったら、チャーンス!

VSディージェイ
ソバットに注意しろ

ディージェイは離れて闘おうとするので、しつこく追いまわそう。ディージェイの狙いは跳ばしてからのスライディングなので、エアスラッシャーは垂直ジャンプでかわして近づこう。

近づいたら、通常技が有効だ。しかし、ただ出しているだけではダブルローリングソバットにやられてしまうぞ。当てるように、狙っていこう。

また、起き上りを攻めようとしても、ダブルローリングソバットで返されやすいので、注意しよう。

VSフェイロン
手の内は見えている

これはまさに、腕の差で勝負がつく。烈火拳を出そうとすると熾炎脚にやられるぞ。

やっていることは同じなのだから、注意していれば解るはずだ。

色即是空
全ては烈火拳にあり

フェイロンのすべては、烈火拳に始まり、烈火拳に終わるのだ。

いつでも烈火拳を狙っておこう。

訓練された体で頂点へ!

キャミィ

担当：KAL

キャミィを対戦で使うからには、いくつかの条件をクリアしなければならない。まずはそこから入っていこう。

条件その1

まず、足払い合戦に慣れること。足払い合戦とは、文字どうり、相手と執拗に足払いでの攻防を繰り返すことだ。もうとにかく足払いの出しあい。「こんなのは嫌だァー！足払いばっかり出してくる奴は嫌いなんだ!!」という人はキャミィには向いていないかもしれない。なぜなら、キャミィのメイン武器が中足払いで、何度も何度もひつこく中（たまに大）足払いを出していき、不意を突いて立ち中蹴りや跳び込みを狙って攻撃する、これがキャミィの主な闘い方だからだ。

また、キャミィは飛び道具を持っていない。ということは必然的に相手に近づかなければ話にならないわけだ。

つまりは、相手はこちらが中足払いや立ち中キック、大足払いなどをヒットさせるべく接近していったところを待ち構え、様々な技で撃退しようと足元に神経を集中しているだろう。こうなると、足元の攻防ーもう少し正確に言うと間合いの取り合いーがいかに重要か、嫌でも分かっていただけると思う。

飛び道具を持たないキャミィは接近戦が多くなる。必然的に足元には注意がいく。

条件その2

ワンチャンスをモノにする集中力を養うこと。

キャミィは飛び道具がないだけでなく、ジャンプ速度も遅いため、一度相手を転ばしたときなど、相手の起き上がりに合わせてめくり狙いで跳び込む、などという行為が非常に重要になってくる。こういったチャンスを逃せば、再びちまちました足払い合戦に逆戻りで、相手を転ばすのにひと苦労することになる。逆に、チャンスをモノにできれば、強力な連続技で一気に勝利することが可能だ。

ここから連続技で一気に決めるしか!

キャミィは連続技が強力な反面、相手にプレッシャーをかけることのできる技が、中足払い、立ち中キック、そしてスパイラルアローぐらいで、一度離れてしまって相手から飛び道具や、リーチの長い技で牽制されると、その後の展開が苦しくなる。こういった事を考えると、尚さらワンチャンスに賭けることの重要さも分るというものだ。

とにかく、ここぞというときの連続技や跳び込みなどをミスらぬように気をつけよう。

実際に各キャラにプレッシャーをかけるには

前述で相手にかけることのできるプレッシャーは……うんぬんと書いたが、実はそれだけでも十分、相手からは恐れられている。〝それだけ〟の〝それ〟とは…?それはもちろん中足払いと、そしてスパイラルアローだ。

相手からしてみれば、キャミィに近くでうろうろされているだけでも「突然スパイラルアローがきたらどうしよう…」という恐怖がぬぐいされず、手足を出せずじまいになりがちのはずだ。

それでは何が、どのへんがそれ程恐いのか?まず一つめの理由として、スパイラルアローを食らうと長くダウンしてしまい、起き上がりに攻撃されることがあげられる。次に、威力の高さ、次いでスパイラルアローの見切りにくさがあげられるだろう。これに中足払いなどが加われば、十分嫌がられる理由の説明がつく。

相手から見てこれ程までに嫌な中足払いとスパイラルアロー。キャミィが接近してきたときに、神経集中して転ばそうと、キャミィの足元に注目するのも当然だろう。これからキャミィを使って対戦しようとするからには、これらのことを心にとめておかなければならないぞ。

このへんの距離から中足払いでいくか、スパイラルアローでいくか、相手の攻撃を誘ってガードするか…。

各キャラ別対戦攻略

対リュウ 波動拳がいやらしい

中間距離から近距離で突然出される大の波動拳が強敵。早いので、無理して中足払いや立ち中キックを当てようとかして2発も続けて波動拳を食らってしまったりすると非

常にまずい。気絶する恐れ大だからだ。また、波動拳を見てから跳び込もうとするとまず間に合わないので、リュウに対して跳び込みを敢行するには完全に先読みが必要だ。

対策は、地上を歩いて接近し、足払い合戦にもち込むこと。ただし、お互いの足払いが有効な範囲になっても、突発的な波動拳には注意すること。とりあえず近間からの波動拳はガードして、その間になるべく相手の行動パターンを読んで、派動拳に対して跳び込みからの連続技を決めよう。あとは立ち中キック、中足払いにかける。

じりじり接近して、波動拳の出がかりに立ち中キックを当てよう。中足払いも有効。

対本田
オカマキックをあなどるな

本田の立ち小、中、大キック、通称オカマキックは、あなどると危険。思ったよりリーチがあるうえに立った状態からいきなりくるので、うっかりすると転ばされてしまう。

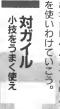
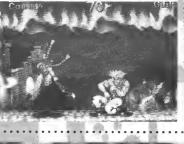
こうなると実は意外に不毛な…。

またスーパー頭突きが実はかなり嫌な技なので、相手が動かずに（つまり溜めた状態で）はり手やオカマキックを出しているのなら、こちらも頭突き対策で離れて立ち小パンチを連打していよう。ただお互い待ち合いになるとつまらないので、少しだけ前進して攻撃に行くフリをしてすぐキャノンスパイクや、バックジャンプでスーパー頭突き等を誘うのもいい。

対ブランカ
ローリング対策はこまめに

地上戦は基本どうりに中足払い、立ち中キック、それにしゃがみ中パンチ等で闘い、ブランカが跳んでくるように試合を運ぼう。落とすのはもちろんキャノンスパイクだ。

こちらから跳び込む必要はまずないが、もし空中戦をやるなら、遠くからなら大キックで、中間～近間から跳び込む場合は小パンチと中パンチを使いわけていこう。

対ガイル
小技をうまく使え

対ガイル戦は、いかに小技をうまく使うかで試合の内容がかわってくる。

ソニックをジャンプでかわしたら、とりあえず遅目の中パンチがいい。足払いに勝てる。

基本的にガイルは、ソニックを撃って追いかけてきて、足払いを出すかこちらを跳ばしてその着地点を攻撃する、または登り蹴り等で意表を突いてくるかのどちらかなので、ソニックを垂直ジャンプでかわしたら、中パンチを遅めに出してガイルの中足払い重ねに対抗しよう。ただしガイル側が登り蹴りや、下までできて立ち大キック等を出してくることもあるだろうから、こういう場合には小パンチを使おう。このへんは読み合いだ。

ガイルと地上でやり合う場合は、ガイルがしゃかしゃかと伸ばしてくる足払いにしゃがみ中パンチを合わせよう。こういった小技でガイルの前進を止めたら、今度はこちらが中足払いでちくちくと攻めていくのだ。ただし調子にのりすぎてサマーソルトで斬られないように。

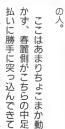
地上戦ではしゃがみ中パンチをポイント的に使っていく。ガイルのリズムをくずそう。

対ケン
基本的にリュウと同じ

波動拳が遅い分、リュウよりややりやすい相手。ただし基本的には同タイプの奴なので気を抜かないで闘おう。

立ち中キック、跳び込みはリュウよりはるかに決めやすいので、どんどん狙おう。

対春麗
足払い合戦の地獄

必然的に、執拗なまでの足払い合戦になる。どちらも中足払いをメインに闘うことになるだろうが、体の大きさの分、かなり不利な闘いを強いられる。

こっちの足払いは当たらないのに～。足元小さすぎです、中国の人。

ここはあまりちょこまか動かず、春麗側がこちらの中足払いに勝手に突っ込んできてくれるように、続けて足払いを出すなどして常に相手のウラのウラを読む試合を目指そう。また跳び込むときは遠間からだけにし、決して中～近

向こうの足払いはこの通り…。

間からは跳ばないこと。下をくぐられて投げか連続技を決められるからだ。

対ザンギエフ
あまり調子にのっていると…

足払い合戦に集中して手堅くやっていれば、まず勝てるだろう。キャノンスパイクも1～2回ガードさせるくらいならいいが、調子にのって何発も当てていると、リバーサルのフライングパワーボム(ダッシュ投げ)や大足払いで反撃を受けるのでほどほどに。

対ダルシム
手も足も出せないよ～

もちろんダルシムが、手も足も伸ばせないのだ。

無闇に手足を伸ばしてくる相手にはキャノンスパイクを合わせてやればいいし、相撃ちOKのスパイラルアローもある(ダルシム転ぶ)。ヨガファイヤーを遠くで垂直ジャンプしてかわした場合は、中パンチ(ダルのしゃがみパンチをつぶす)と小パンチ(中キック、ジャンプ攻撃に強い)を2分の1で使いわけよう。

どこに当たってんスカ～…(ダル談)。

対キャミィ
必殺技に注意

同キャラ戦だ。当然足払い合戦のちまちましたセコイ試合になると思うので、ここは思いきってキャノンスパイク、スパイラルアローを狙ってみよう!と当然相手も考えると思うので、とにかく一発に注意すること。特にスパイラル。

対T・ホーク
基本どうりでOKさ

全く基本どうりに、中足払いと立ち中キックでいける相手。練習にも丁度いい。せめてコンドルタイプにはキャノンを合わせられるようにしておくこと。自信がないなら立ち小・中キックか逃げ蹴りだ。

対ディージェイ
スライディングに注意だ

基本どうりやっていればいいし、エアスラッシャーも、すぐに跳び込めばさほど問題にはならない。注意が必要なのは、こちらが気をゆるして前進しようとしたところにくるスライディングと、起き上がりに跳び込んだ際に帰ってくる4発のおつり(マシンガンアッパー)だ。どうしても勝ちたければ足払いの依存度を増やそう。

このスライディング、実は威力が大きいのでくらわないように。

対フェイロン
足の長さが勝負のわかれ目

フェイロンの技を、全て中足払いで止めよう。とはいっても、向こうもしゃがみ大パンチや烈火拳等で抵抗してくると思うので、途中でひと息ついたりしてフェイントを混じえつつ、しゃがみ中パンチ等で逆にフェイロンのしゃがみ大パンチなどをつぶしてあげよう。

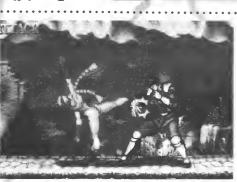
ほとんどのフェイロンの技は、このしゃがみ中パンチで大丈夫ねっと。

対バイソン
小技再び

やはりダッシュストレートは恐い技。だけど恐いのは顔と声で、立ち小パンチ連打と立ち中キック、中足払いをタイミングよく出していけばまず止められる。向こうは足払いのスキを狙ったり、相撃ち狙いでくるだろうから、単調にならないように注意しよう。

対バルログ
ダルさんとは違うのねん

長く伸ばしてくる爪に、対ダルシム戦と同じつもりで必殺技を当てようとかしてるといつか痛い目を見る。ということは、ある程度は対ダルと同じでいいのだが……。

彼には、小パンチ、大パンチで果敢に跳び込む必要もあり、ってとこだ。

へたに動こうとするところへグサッ!!とくる爪が強敵だ!!

対サガット
ムエタイ砲台停止せよ

グランドタイガーを連発されているだけで、ジャンプでかわし続けるか、跳び込むかしかなくなる。完全な先読みでジャンプからの連続技を決めるしかないぞ。キャミィの最終目的だ。

対ベガ
近づけ～

遠間からスパイラル狙いで闘うか、逆に思いきり近づいて立ち中キックメインで闘おう。またにしゃがみ中パンチを出すとホバーキックやダブルニーを止めれてグー、ね。

おお、元上司のベガ様、私の綺麗になった足を見て見て!

跳び込んで キャンセルかけて ウラララララァッ(字余り)

ディージェイ

担当：ぴぐ

必殺技が強いゾ ウラララララァッ

ディージェイの必殺技はその用途に応じて適確に使いこなせば、かなりの威力を発揮する。では、その具体的な使いみちを見ていこう。

まずはエアスラッシャー。

なんといってもタメ時間が短いのがウレシい。牽制や相手を跳ばせるのに役立つので基本的にはガイルのソニックと同じように使える。

ただし撃ったあとの硬直が長いのでエアスラッシャーを追いかけて…という使い方はできない。その分、ガイルのようにソニックにこだわる必要はなく、大中小のエアスラッシャーを混ぜて使おう。

ダブルローリングソバットは、小で出せば足元に無敵時間があるので、グランドタイガーショットをすり抜けたり足払いをスカして攻撃したりできる。たとえガードされたとしてもスキが少ないので反撃されることもありまない。

中や大のローリングソバットは2回ヒットする。ということは、跳び込みからの連続技を狙うとき、たとえばジャンプ大キック→立ち中パンチからつなぐときには、エアスラッシャーよりもローリングソバットを使うべきだ。なぜならガードされたときに2回削ることができるからだ。こういう些細なことの積み重ねが勝利を呼ぶ秘訣だ。

足払いもスカせるよ～ん。

跳び込みがウマくいったときも最後がエアスラッシャーだと相手は転ばないが、ローリングソバットなら転んでくれるというのもローリングソバットを勧める理由の一つだと付け加えておこう。

そしてマシンガンアッパーだ。マシンガンアッパーを使うにあたって大事な注意点がある。**連射力が必要**ということ。

マシンガンアッパーは最大で4発まで当たるわけだが、最後の4発目の「ラァッ」が当たらないと相手は倒れてくれない。1発目～4発目までスムーズに当てないといけないわけだが、そのために連射が必要というわけだ。

ヘタに遅い連射でマシンガンアッパーを当ててしまうとビシ、ビシ、スカッと途中で空振りしてしまい、その後で反撃をくらうこととなってしまう。起き上がりを攻められたときに特にこういう状況に陥りやすいので、ゆめゆめ注意するように。

ただしガードされた場合は話は変わってくる。ガードされた場合は何発目をガードされたかとか、連射の速度はまるで関係なく距離が離れてくれる。

4発まで当たるということは…。そう、連続技や削り技として活用できるということだ。理由はダブルローリングソバットのところで述べたのと同じだ。

連射が遅くともガードさせれば、

これだけ離れる。

起き上がりを攻められたときはダブルローリングソバットとマシンガンアッパーを使い分けよう。

上のほうから攻められたら(跳び込まれたら)マシンガンアッパーで反撃だ。しかしこいつがクセモノで完全無敵の技ではないため、ザンギエフのボディプレスが相手だと、せっかくのリバーサルマシンガンアッパーもあっけなくつぶされてしまう。

また足払い系の技に対しても弱く、起き上がりに重ねられると一方的に負けるケースが多い。

そんなときに役立つのが小ローリングソバットだ。前述したように小ダブルローリングソバットは足元にやられ判定のない瞬間があるので、足払いを重ねられても反撃できる。

通常技も強いゾ ウラララララァッ

ディージェイの通常技は判定面で強いものが多い。

その中でも使える技の数々をこと細かに説明していこう。

まずはカリビアンキック(遠距離立ち中キック)から。

この技はやられ判定がかなり小さい、まるで春麗の魔法の中キックなみ。ザンギエフに対しては立ち中キックでかなり押していける。ボディープレスにも一方的に勝てることが多い。地上戦ではこの中キックをメインに使っていこう。

ボディープレスにも勝てる。

マキシマムキック(遠距離立ち大キック)もカリビアンキックと同様の使い方ができる。出るまでの時間が長くなり、やられ判定も少しは大きくなっているものの、威力・リーチが増すので、相打ち狙いにも使える。波動拳の出かかりを止めたりすることもできる。

次は足払い系の技を見てみよう。

グランドスクラッチ(中足払い)は、やられ判定が見た目よりもかなり後ろにあり、出るのも引っ込むのも速いのでスキがまるでないと言っても過言ではない。しかも当たると相手が転んでくれるので喜ばしい限りだ。

はど～、ビシッ!!

スライディングヒールアッパー(大足払い・スライディング)は完全とはいかないまでも対空技になる。滑り終わる直前に上げる片足が上方向に対して強い。

この片足が強いですよ。

ガードされても反撃される心配は少ないので、地上戦においても実用性が高い。スライディングヒールアッパーで移動しながら、3種の必殺技のタメをつくることができるということも頭に入れておこう。

次は跳び込むときの技を見てみよう。

正面から跳び込むときはフライングカリビアンソバット（斜めジャンプ大キック）に尽きる。攻撃判定、威力ともに申し分ない。大味な連続技（ザンギもピヨる3段攻撃やソバット4段など詳しくは連続技の項で）にもちこみたいときに使おう。

めくりを狙うときに使えるのがフライングムエタイキック（斜めジャンプ中キック）だ。相手の起き上がりを攻めたり、マシンガンアッパーをからめた連続技を決めたいときに有効な跳び込み技である。

続いて防御系の技を見てみよう。

アンダージャブ（しゃがみ小パンチ）は連射が可能なうえ、相手の技の出かかりを止められることが多い。たとえばガイルの中足払いやブランカのパンチ攻撃全般に対して一方的に勝てることが多い。

ブランカはもう手が出せない。

対空技としては前述のカリビアンキックやスライディングヒールアッパーのほかにもブラストアッパー（遠距離立ち大パンチ）やエルボーアクス（しゃがみ大パンチ）がある。

これらの技はいずれも早めに出すのがポイント。相手が落ちてくるところに置いておくような感じで出すとよい。

そのほかの使える技もいくつか紹介しておこう。

アッパー（立ち中パンチ）はキャンセルがかけられる。ディージェイは案外キャンセルのかかる技を持ってないので、このアッパーはかなり貴重な存在だ。跳び込みからアッパーをキャンセルしてエアスラッシャーやダブルローリングソバットを出していこう。

このアッパーにキャンセルをかけて、

必殺技へとつなぐ。

レッグクラッシュエルボー（しゃがみ中パンチ）はその名のとおり相手の足払いに対して強い。少々離れたところから牽制の意味で使ってもいいだろう。

使える技ではないがオススメなのがフェイスブレイカー（近距離立ち大キック）だ。

かなり接近していないと出ない技なだけに見る機会が極端に少ない。これほどまでに屈辱技にうってつけの技が今までにあっただろうか。決め技には是非ともフェイスブレイカーを用いたい。ただし相手によってはピヨっていると当たらない場合もあるので注意しよう。

しまった。やっぱりやめとけば…。

実戦編だぞウラララアッ

それでは基本的な説明はこれくらいにして、実戦での戦い方を見ていこう。

もちろん試合開始の前から左下（これからはキャラが右を向いているとする）にタメをつくっておく。

試合が始まった瞬間はとりあえずタメを持続しておくのが無難。

試合が始まった瞬間にエアスラッシャーを撃つのはやめたほうがいい。先読みされてしまうと地獄が待っている。

エアスラッシャー以外なら別になにをやっても構わない。飛び道具を持った相手と戦うときには先読みして跳び込むのも面白い。

ほーら珍しい。でも当たらない。

試合が始まったら地上では主に立ち中キック、しゃがみ中パンチ、中足払い、大足払いを使っていこう。

でもさすがに通常技ばかりを使うわけにもいかないのだが、必殺技がすべてタメ技なので自由気ままに使えないのがディージェイのもっともツライところ。

しゃがみパンチ、中足払い、大足払いを使ってさりげなく左下にタメをつくる。前後にウロウロするフリをしながら、レバーは常に左あるいは左下に入っているという状況が望ましい。

前述したようにエアスラッシャーは大中小をおり混ぜて使うようにしよう。

ダブルローリングソバットもかなり頻繁に使ってもかまわない。さすがに遠いところから出しても冷静に対処されてしまうので、中〜近距離で狙うようにしよう。

運よく相手を転ばせることができたら積極的に起き上がりを攻め込むことをススメたい。チマチマと相手の起き上がりにエアスラッシャーを重ねるようではディージェイを使う面白さが半減してしまう。

起き上がりを攻めるときには、正面から大キックで跳び込んで立ち中パンチにつなぎそれにキャンセルをかけてのエアスラッシャーやローリングソバットの連続技やめくり中キックからしゃがみ小パンチを1〜2発入れてマシンガンアッパーにつなぐ連続技を狙っていくのがポピュラー。

あるいはミドルキック（近距離立ち中キック）を起き上がりに重ねておけば、うまく命中した場合さらにカリビアンキックがつながる。

起き上がりに重ねる技に最適かな。

キャラ別ワンポイント ウラララァッ

それでは各キャラに対する心構えについて簡単に触れておこう。

■VSリュウ、ケン
地上戦では立ち中・大キックや足払いでなるべく波動拳を撃たせないようにしよう。波動拳先読みで積極的に跳び込みを狙うのも面白い。

■VSE.本田
本田に待たれるとなかなかイヤなものがある。エアスラッシャーでムリヤリ跳ばせて墜とそう。
通常技での攻防は分が悪いのでエアスラッシャーで押しまくろう

■ブランカ
ブランカに対してはしゃがみ小パンチがかなり強い。ブランカの攻撃のほとんどを返せてしまう。しかし大足払いには相打ちになってしまい、ダメージ的には損なので調子に乗らないように。
ブランカはジャンプが速いのでエアスラッシャーも多用は禁物だ。

■VSガイル
エアスラッシャーとソニックの性質上、撃ち合いになると不利だ。ヘタに跳び込んでも豊富な対空技の的になってしまう。
狙いはガイルの足だ。しゃがみ攻撃ならこちらに分がある。ガイルの中足払いに技を合わせていこう。

ガイル自慢の中足払いも恐くない。

■VS春麗
実は足技の強さでは春麗にもひけをとらない。春麗の立ち中キックに対して、こちらの立ち中キックが一方的に負けることはない。足技を駆使して戦おう

■VSザンギエフ
なんといっても立ち中キックが威力を発揮する。地上戦ではもちろんのこと、跳び込まれたときでも早めに出せばほとんど返せる。

起き上がりにはソバットを。

ディージェイは起き上がりに強力な必殺技を持っていないので転ばされないように。

■VSダルシム
伸ばしてくる手足にこちらのしゃがみ中パンチなどを合わせよう。スライディングはしゃがみ小パンチで止めることができる。
こちらの跳び込みはダルの大スラによってほとんどが返されてしまうのでムリに跳び込みを狙う必要はない。

■VST.ホーク
リーチの長さでは劣ってしまうのでエアスラッシャー主体で攻めよう。
トマホークバスターが恐いので起き上がりを攻めるとき以外は跳び込まないほうが賢明。

■VSフェイロン
やはり烈火拳は脅威だ。烈火拳対策として中足払いを頻繁に出そう、ついでにしゃがみ大パンチにも勝ててしまう。

■VSディージェイ
飛び道具の読み合いになるだろう。自分の弱点は即ち相手の弱点でもある。自分がされてイヤな攻めを相手にもしてやろう。

■VSキャミィ
通常技の性能はキャミィのほうが上だ。だが中・大足払いならこちらにも希望の光は見える。
キャミィは前後にフラフラ動くことが多いので、虚をついて小のダブルローリングソバットを出すのもいい。

■VSバイソン
ダッシュ攻撃は中足払いでいとも簡単に返せる。
あとはエアスラッシャーで跳ばせて中キックなどで落としてやろう。

落ち着いて足元を狙おう。

■VSバルログ
やはりバルログの長い間接攻撃はうっとおしい。大足払いで足元を狙うか、小ローリングソバットをうまく攻めのバリエーションに加えていこう。

■VSサガット
エアスラッシャーは残念ながらタイガーショットに匹敵するほどの性能は持ち合わせていないので、ディージェイ側としては、常に跳び込みのタイミングをはかっておこう。
小ローリングソバットなら下タイガーをすり抜けられるので、それを有効利用するべし

スリ抜け。すり抜け。

■VSベガ
ベガを相手にするときは相手の動きにこちらの動きを合わせる対応型の行動を取る必要がある。
防御のほうに重点を置いておけば、マシンガンアッパーでベガの必殺技は返せる。

新キャラ連続技

トマホークバスターで倒すか、タイフーンで締めるか。

T.ホーク

担当：YOU. A

相手をピヨらせたときの連続攻撃

相手をピヨらせたときのホークの連続技は、めくりヘビーボディプレスから入り、着地後立ち中キック（または立ち中パンチ）からキャンセルで大トマホークバスターにつなぐ4段攻撃が基本となる。これがすべて決まればほぼ半分の体力を奪い取れる。

ただし、この4段攻撃はすべてのキャラに対して決まるわけではない。トマホークバスターの2発目が空振りしてしまう相手がいるのだ。そこで、その相手に対しては立ち中キックの代わりに立ち小キックを使う。これでほぼすべてのキャラをカバーできる。

ちなみに、トマホークバスターは小、中だと1発当たって相手は必ず倒れるが、当たるポイントによって威力にかなり差がある。昇龍拳と同じように根本で当たったほうがダメージが大きいのだ。大バスターは全く逆で、根本より上昇中のほうが強く、しかもこの部分が当たらないと相手は転ばないため、反撃を受けてしまう。連続技を狙うときも以上のことを考え、より大きなダメージを与えられるように技を組み立てるべきだ。

対キャラ別にどの連続技を決めればよいのかを表にまとめた。参考になるだろう。

このほかに、めくり→立ち小キック→立ち中キック→大トマホークバスターという超強力な4段攻撃もある。この連続技は、相手の体力の3分の2以上を奪うこともあるが、立ち小キック→立ち中キックのつなぎが極めて難しい上に対象キャラも限られる。とても実戦的とはいえないので表中からは省いたが、目押しに自信があるなら狙ってみてもいいだろう。対戦中に決められたら大したものだ。

さて、完全な連続技にはならないが、最後にメキシカンタイフーンを決めるのもかなり強力だ。めくりヘビーボディプレス→中足払い（立ち中キック）→大メキシカンタイフーンが基本で、これは全キャラ相手に決まる。タイフーンは必ず大でかけること。ダメージが大きい。

自信があるなら中足払いの代わりに立ち小キック2発を狙ってみよう。これはさらに強烈。ただし、春麗、バルログにはどうやっても入らず、ほかのキャラに対してでも立ち小パンチのつなぎが難しいので、あまり実戦的ではない。

なお、最後の締めにメキシカンタイフーンをかけるときは、昇龍拳などの必殺技で返される恐れがあるから、「ボタン離しタイフーン」で入力するのがベストだ。これについては76ページで細かく説明しているので、そちらを見てほしい。

めくりヘビーボディプレスから入り…。

着地と同時に立ち中キック。このときすでにトマホークバスターを入力完了している。

キャンセルで大トマホークバスターが出る。まずは根本で1発。

さらに上昇中で強力な1発がヒットし相手は倒れる。

タイフーンで締める場合も、まずはめくりボディプレスから。

続いて中足払い。ここは立ち小キック×2にするとダメージが

すかさず大メキシカンタイフーン。小より入力受け付け時間が短いから注意。

相手キャラ	ホークの連続技
リュウ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
E・本田	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
ブランカ	めくり→立ち中キック小トマホークバスター
ガイル	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
ケン	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
春麗	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
ザンギエフ	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
ダルシム	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
ホーク	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
フェイロン	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
ディージェイ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
キャミィ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
M・バイソン	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
バルログ	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
サガット	めくり→立ち中キック大トマホークバスター
ベガ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター

めくり…めくりヘビーボディプレス

相手の起き上がりを攻めるときの連続攻撃

相手の起き上がりにめくりから攻められるときは、ヘビーボディプレスからの5段攻撃を狙う（76ページ参照）。

メキシカンタイフーンをかけたあとなど、めくりで跳びこめるまで近づけないときは起き上がりに中足払いを重ねておく手が有効。中足払いは出るのが遅いから早めに出しておくこと。そこからタイフーンや続けて中足払いで攻めるといい。中足払い→中足払いは起き上がりに重ねておけば、全キャラに対して連続技になる。相手が起き上がりに必殺技などをミスすれば、これだけでもけっこうなダメージになるだろう。

起き上がりにめくれないときは、中足払いを重ねておく。このあとタイフーンか、さらに中足払い。

フェイロンの基本てす

フェイロン

担当：MoMo

フェイロンといえば連続技。連続技といえばフェイロンというほどに、連続技が多いのだ。
その連続技の数々を、お教えしよう。

簡単かつ、最後の連続技

それでは、もっともポピュラーで最強の連続技を書いてみよう。
●ジャンプ大攻撃→立ち大パンチ→烈火拳×3
これが簡単で、誰もが考えそうな連続技だ。
フェイロンは対戦において跳び込むチャンスが多いので、この連続技は決めやすいだろう。

キックよりは、パンチのほうがいいぞ。

●ジャンプ大攻撃→立ち中パンチ→小熾炎脚
これも、けっして弱くない連続技だ。烈火拳を使った連続技より、気絶させやすい事が強味だろう。
また、大型キャラクターには立ち大パンチを使ったり、小熾炎脚を大熾炎脚に変えたりしても入るぞ。

アッパーにキャンセルをかけて…

烈火拳を三発叩き込め！

熾炎脚を中か大にすれば、2発入るぞ。

起き上りを攻めろ！

相手の起き上りを攻めるにも、色々とあるぞ。
どの連続技にしろ、最初の一撃は相手の起き上りに重ねておくのがポイントだ。技によってタイミングが違うので、練習してみよう。

●小足払い→立ち大パンチ→烈火拳×3
小足払いから、立ち大パンチには簡単につながるので、覚えてしまえば超有効。ただし、タイミングを間違うと投げられる事が多い。

小足払いをうまく重ねよう。

●小足払い→立ち中パンチ→小熾炎脚

以外と簡単につながるぞ。

烈火拳を熾炎脚に変えただけ、のようなバージョン。これも相手によっては、立ち大パンチや大熾炎脚に変えてもよい。
●しゃがみ大パンチ×2
置いておく感じをつかめば、結構入る連続技。しかも入れば気絶させやすいので、やってみる価置あり。

相手が起き上る前に置いておくのがベスト。

ちゃんと二発目も入るぞ。

●遠撃蹴→大足払い
最初の遠撃蹴（レバー入れ大キック）を重ねるのが、かなり難かしい。ただし決まれば、かなりの確率で大足払いが入り、気絶させる事も多い。

とにかく数多く入れろ！

これは、超難易度の高い、ザンギエフにしか入らない連続技だ。この連続技をやるには、小パンチに連射装置が必要なのをつけ加えておこう。
●めくり大キック→立ち小パンチ×5→しゃがみ小パンチ→小烈火拳→大烈火拳×2
なんと10段攻撃なのだ。この連続技を入れるには、連射装置のある店で、友達に手伝ってもらい、何回もやって、一回成功すればいいほうだ。それだけ利用価値がないってことだ。
未確認情報だが、小パンチを1発増やし、11段ができるらしい。

見かけによらずパワフルだ！
キャミィ
担当：KAL

キャミィは、連続技に関しては不自由していない。それなりに強力なものが揃っているからだ。

めくり4段

これは以前にも紹介したことのある超強力な4段攻撃。全キャラでも1・2を競う威力を誇る。

まずジャンプ大パンチでめくり、着地で近距離立ち大パンチ、続けて中足払いを出し、これにキャンセルをかけて大スパイラルアローを出す。

全ゲージの3分2以上をうばう恐ろしい4段だ。これが決まればその試合は終わってしまう。とにかくスパイラルアローや投げで、相手を転ばすことを考えよう。

ジャンプ大パンチでめくる。これが成功しないと始まらない。

着地と同時に立ち大パンチ。次へのつなぎがちと難しいぞ。

すぐに中足払いだ。これにキャンセルをかけて…。

大スパイラルアローで恐怖4段の完成だ。

正面3段

正面からの跳び込みが成功したときに入れると良いと思われる連続技だ。

ジャンプ大パンチ（キックでもよい）→立ち大パンチ→大キャノンスパイク。最後はスパイラルアローのほうが簡単でいい。また、立ち大パンチの代わりに立ち中パンチを使うとより確実だ。

どちらを使っても、ピヨるときとピヨらないときがあるが、この連続技の前後に小技が入っていたりすればまず間違いなく気絶する。

正面からのジャンプ攻撃を低い打点で当てたら……。

着地で立ち中パンチ。キャンセルをかけて…。

大キャノンスパイク！

乱戦時に狙う連続技

とりあえず、とっさに連続技を決めなきゃ！ってときに狙うといいのではないかという連続技だ。

まずは小キック×?→キャノンスパイク。小キックならば立ちでも小足払いでもいいが、手堅くいくなら小足払いだ。これを何発か入れたあとに、すぐにキャンセルしてキャノンスパイクを出す。キャノンスパイクは小で構わないが、距離が開いたら大で出したほうが良い。

これはどちらかと言えば屈辱技の部類に入るかもしれない。

次に中足払い→キャノンスパイク。スパイラルアローでもいい。これは非常に実戦的で、「何を当たり前なことを！」と言われる前に、乱戦時にとっさに出せるように練習しておこう。中足払いが決まればセットで必殺技（しかも転ぶ）が入るというのは大きい。距離が開きすぎているときはダメなので、間合いを計ろう。

小足払いを何発か決めたあと、立ち小キックにキャンセルをかけて…

キャノンスパイクだ。ピヨることもあるぞ。

これくらいの距離で決めれば、次のスパイラルアローは確定だ。

超連射でマシンガンアッパーを目一杯タタきこんでやれ!!

ディージェイ

担当：ぴぐ

ジャンプ大パンチ（キック）→立ち大パンチ

かなり手軽な3段攻撃。立ち大パンチは近距離の2段パンチだ。

こんなに手軽に出せてしまううえに威力もバツグンで、あのザンギエフもピヨらせることができる。

まずはジャンプ大キックを低い位置で当てて

ピシピシッでザンギもピヨっちゃう。

ジャンプ大キック→立ち中パンチ→ダブルローリングソバット

相手を転ばせてからの起き上がりなど正面から跳び込むときに使う連続技。

連射が得意でない人にオススメの技だ。

もちろんダブルローリングソバットへはキャンセルをかけてつなぐこと。

（めくり）中キック→しゃがみ小パンチ×2→マシンガンアッパー

一応めくりの中キックからとは書いたが、正面から跳び込んでもしゃがみ小パンチを一発にすれば6段は入る。

めくりか、そうでないかの判断が難しくなるように跳び込めればベストだ。

ここで注目してほしいのがマシンガンアッパーは4段階目のモーションを当てないと相手が倒れないということ。この4段階目のモーションを当てるためには相当な連射力が必要になる。連射にさほど自信がなければ小パンチを少し増やしてエアスラッシャーにつなぐとよい。

まずはめくりで入ってから、

小パンチを入れて、

最後はマシンガンアッパーを4発だ。

立ち中キック（近）→立ち中キック（遠）

相手を転ばせたまではいいが、跳び込むには近すぎるという場合に使うとよい。

近距離の中キックを相手の起き上がりに重ねておき、中キックボタンを連打するだけでよい。

使える連続技はこれくらいにして、ここからはまるで実戦向きでない連続技を紹介しよう。

まずは中キックを重ねておいて

さらに中キックで3段。

めくり中キック→しゃがみ小パンチ×8→エアスラッシャー

とりあえず2ケタコンボも可能ということ。相手はしゃがんだザンギに限るけど。

目指せ!!2ケタコンボ。

エアスラッシャー→立ち大or中キック（遠）

相手の起き上がりに少し早めに重ねるようにエアスラッシャーを撃つのがポイント。普通にエアスラッシャーを当ててもキックがつながらないので、ガイルのアッパー→ソニック→裏拳のような豪華な使い方ができないのが悔しい。

これくらい早く撃たないとキックがつながらない。

立ち大キック（近）→マシンガンアッパー

めったに見ることのない近距離の立ち大キック、フェイスブレイカーにもキャンセルがかかる。

春麗などに対しては密着していても蹴りが当たらない。

ジャンプ小パンチ→しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→昇り小パンチ

屈辱4段。こんな技をくらいでもしたら、ショックのあまり鼻血を吹いて倒れてしまいそうだ。

ゲーメストアイランド 出島⑦

読者アイランド出張版、その①だ！

テクニカルボーナスの脅威 1

桜瀬　琥姫

大阪府　M°Mさん

沖縄県　木留法師くん

徳島県　けものさん

新潟県 まぐうくん

埼玉県　すぎやまさん

新潟県　武田　末曽有さん

愛知県　ですみら"えっち"くん

愛知県　小野弥生さん

旧キャラ対戦攻略

やはり基本は波動昇龍拳。「ずらし押し昇龍拳」でリバーサルをきわめろ!

リュウ、ケン

YOU.A

基本はやはり波動昇龍拳

リュウ、ケンの攻撃といえば何といっても「**波動昇龍拳**」だ。間合いをあけて波動拳を撃ち、相手が跳びこんできたら昇龍拳で落とす。この攻めを背景に、先読みされないようにフェイントを混ぜつつ、波動拳で相手を押していこう。相手との間合いは基本的に離したほうが昇龍拳を当てやすいように調節する。

端に追い込んで波動拳を連発するトリカゴ。相手がガードしたらすぐに次の波動拳を撃つ。

相手を端に追い込んだらトリカゴモード。大小の波動拳を使い分け、垂直ジャンプされにくいように攻める。相手が波動拳をガードしたら、すぐに次の波動拳を撃つようにする。ガードがとけてから相手が跳びこんできても、よほど接近していない限り必ず昇龍拳が間に合う。昇龍拳が届かないくらい遠い間合いからの跳びこみは、登り蹴り（斜めジャンプ大キック）や大足払いを使い分けて返そう。

相手はガードがとけた直後に跳びこんでも昇龍拳が間に合う。リュウ、ケンの黄金パターンだ。

離せば強いリュウ、ケンも近寄られると足払いに押される敵が多い。こちらも足払いを駆使して間合いを開けよう。

足払いが届くか届かないかくらいの間合いでは、波動拳は撃ちにくい。足払いで波動拳の出かかりを止められてしまうことが多いからだ。

この間合いでは足払い合戦になるが、足払いを単発で出すより**キャンセル波動拳**につないだほうが効果的。踏み込んで足払い波動拳を撃とうとすると、コマンドの性質上、波動拳が昇龍拳になってしまうことがあるので注意が必要だ。確実に波動拳を出したければ、パンチボタン入力を遅めに押すといい。が、万一のことを考えると小パンチで出すのが無難ではある。

中、大足払いは踏み込んで出すのが基本。相手に当たると想定してキャンセル波動拳を入力しておく。

足払いがヒットしていれば連続技になることもある。相手に届いていなくても影響はない。

足払いは大、中、小の性質の違いを把握し、場合によって使い分ける必要がある。

大足払いは攻撃判定が出ているときは返し技をくらいにくいが、空振りするとスキが大きく反撃されやすい。当たりさえすれば一方的に負けることは少ないから、やはり足払い合戦の中心になるだろう。空振りしないように踏み込んで出す大足払いは、いろいろな相手に使う攻撃だ。

中足払いはターボより強くなったようだ。大足払いに比べると返し技をくらいやすいが、リーチの長さではほとんど変わらず、スキが小さいのが大きい。踏み込んでの中足払いも多くの局面で手軽に使える。が、春麗やキャミィなどには返り撃ちに合いやすいから、小、大足払いのみを使い分けたほうがいいだろう。

小足払いは大、中足に比べればリーチこそ短いが、無敵部分が長く、連打できるのが強み。小足払いを連打していると、離れた間合いからはいかなる攻撃も入らないキャラもいる。中、大足払いと違い、踏み込んで出すのではなく、相手が足払いを出してきたところを逆にチクッと追い返すように使おう。ガイルはもちろん、間合いさえ遠ければ、春麗やキャミィの中足払いすら返せるのだ。

小足払いの使用頻度は高い。威力こそ小さいが相手のペースを乱す意味は大きい。

対リュウ、ケン

波動拳の読み合いでは、相手が自分から跳びこもうと考えているのか、それともこちらの跳びこみを待っているのかを素早く見切ること。

大足払いは空振りすると、逆に大足払いや投げを決められてしまう。踏み込んでの大足払い、そこを先に転ばせるのが大きなポイントとなる。

波動拳を竜巻施風脚の上昇中に抜けて反撃するターボまでのリュウのパターンは、スーパーでは竜巻の無敵時間が短くなったためほとんど使えない。下降中も無敵ではなくなり、近くに着地するとほぼ返されるから注意しよう。

対本田

ターボまで同様、波動足払いで攻める。スーパー百貫が弱くなった分、前より闘いやすいはずだ。

対ブランカ

相手の足払いなどの攻撃判定が弱くなったため、接近戦でターボより闘いやすくなっている。先読みされないように波動昇龍拳と登り蹴りを使い分けよう。

登り蹴りは横方向に強い。昇龍拳が届かない間合いからの跳びこみに使える。

対ガイル

いかに間合いを離して闘えるかがポイント。遠くから跳びこまれたら、登り蹴りや正拳（立ち大パンチ）で返す。ガイルの中足払いはさらに出るのが遅くなったため、技を出されたのを見てから大足払いを合わせることも可能。昇

龍拳を合わせたいなら、レバーを右↓下↓右下と先に入れておき、中足払いが見えたら小パンチを押せばいい。リュウの竜巻のパワーダウンは痛いが、基本的な攻め方は前と同じだ。

中足払いばかり出すガイルには、足払いの戻りを狙って逆に大足払いで転ばせよう。

対春麗

春麗の足元のくらい判定が小さくなったため、接近戦では以前より相当不利。遠めなら小足払い、踏み込んでからは大足払いからのキャンセル波動拳で間合いをあけよう。トリカゴの波動昇龍拳モードを守り抜きたいところだ。

対ザンギエフ

相手が何を狙っているのかを探りつつ攻める。踏み込んでの大足払いなのか、立ちスクリューなのかを読み切り、相手のタイプに合わせて攻撃を組み立てよう。

スーパーではスクリューをかけ損なうとスキができることを逆用し、ザンギエフの起き上がる直前に密着状態から垂直または前ジャンプし、リバーサルでつかみ損ねているうちに連続攻撃を狙う攻めが使える。

起き上がりスクリューをすかして連続攻撃を狙おう。

対ダルシム

待たれるとつらいが、スライディングに注意しつつ波動拳で闘うしかないだろう。相手がスライディングで返しやすい中途半端な間合いでの闘いは避けること。接近戦に持ち込みたいところだ。

対T・ホーク

間合いを十分にとって波動拳で攻めたい。近めでの波動拳は大トマホークバスターで返されるおそれがある。中、大足払い波動拳で間合いを開けよう。相手の立ち大キックには昇龍拳のほか、立ち小パンチ、小キックなどが合わせやすい。

フェイロン

烈火拳が脅威なので、波動拳以外でやたらに攻め込もうとするのは危険。一回波動拳に跳びこまれると、それだけで半分以上のダメージを受けることも多いから、相手の先読みには十分注意を払うこと。相手の跳びこむクセを見切ろう。烈火拳だけなら小足払い連打でほとんど返せる。

対ディージェイ

やはり波動昇龍拳で押していく。エアスラッシャーを連発する相手なら先読みして跳びこめばよい。マシンガンアッパーがたまっていなくても、跳びこみは立ち大キックやスライディングでほとんど返されてしまうため、平凡な跳びこみは効果がうすい。

対キャミィ

波動昇龍拳で押す。ジャンプが遅い点ではフェイロンなどよりは闘いやすい。中足払いは遠ければ小足払いで返せるが、近いとどの足払いでも相討ちがやっと。先に踏み込んで大足払いで転ばせたい。波動拳を撃とうとすると当たる間合いでの立ち中キックは、しゃがみ中パンチで返せる。

対バイソン

トリカゴを目標に攻める点は以前と同じ。ジャンプ大パンチ→ダッシュアッパーの連続技のが入らなくなったのは好材料だが、バッファローヘッドバッドが加わったために起き上がりを攻めにくくなったのは痛い。ヘッドバッドで抜けられてもスキに攻撃できるように、波動拳を撃ったら前進していこう。

対バルログ

新技のスカイハイクローがやっかいもの。

バルログが壁向かいジャンプしたら、ケンなら大昇龍拳、リュウならしゃがみ中パンチ小昇龍拳がよさそう。これらを確実に出せば、スカイハイクローでもバルセロナでも対応できる。しゃがみ中パンチは大スカイハイクローを返すためで、バルセロナだったときは中パンチ空振り後の昇龍拳が効果を発揮する。

しゃがんでいて当たるのは大スカイハイクローのみ。これはしゃがみ中パンチで返せる。ここからキャンセル昇龍拳を出すつもりで入力しよう。

バルログの壁向かいジャンプは、ケンなら大昇龍拳で問題ない。

対サガット

飛び道具の撃ち合いは不利。先読みするときは、タイガーアッパーカットが届かない遠めから跳んだほうが無難。読みが当たったときでも連続技は狙えないが、はずれても空中の駆け引きで勝てる可能性は残る。やや分のある足払いからの攻めで優位に立とう。

対ベガ

ヘッドプレスがスピードダウンしたため、先読みされなければ波動拳のあとの昇龍拳が間に合うようになった。以前よりも波動拳でどんどん攻められる。デビルリバースは下降中に昇龍拳で問題ない。

■■■「ずらし押し昇龍拳」でリバーサルを狙え

転ばされたときの起き上がりに相手が跳びこんできたときは、起き上がり昇龍拳で返したいところだ。しかし、もし失敗すると連続攻撃をくらって、そのまま終わってしまうこともある。

起き上がり昇龍拳が出てない原因は、起き上がった瞬間にパンチボタンのタイミングが合っていないケースがほとんどだと思われる。昇龍拳だけなら確実に出るのにリバーサル昇龍拳は出ないというのは、起き上がりの瞬間にピタリとパンチが入力されていないからだ。

ここでいう入力とは、起き上がりの瞬間にいずれかのパンチボタンが「押す」か「離す」かされていることだ。ストIIシリーズの必殺技はボタンをおしたときだけではなく、離したときにも入力できる。したがって、レバーを直前に入力しておけば、起き上がりの瞬間にいずれかのパンチが押すか離すかされていれば、リバーサルで昇龍拳が出るわけだ。

理屈の上ではこういうわけだが、わかっていても確実に出せるというものではない。普通に練習してもなかなかうまくいかないという人のために、ここでひとつおもしろい入力法を紹介しよう。名付けて「ずらし押し昇龍拳」だ。

これは、直前にレバーを右→下→右下と入れておき、起き上がりの瞬間に合わせ、大、中、小のパンチを微妙にずらしてそれぞれ一瞬だけ押すというもの。ずらす時間は理論上は30分の1秒がベスト。業務用ゲームのプログラムは通常60分の1秒刻みで処理されているが、この1ターンごとに大押す↓大離す↓中押す↓中離す↓小押す↓小離すと入力されていれば、起き上がり昇龍拳を狙うチャンスが6回あることになるわけだ。

実際のボタンの押し方は、大、中、小パンチに人差指、中指、薬指をおき、薬指から順にちょっとずつ遅らせてそれぞれ一瞬押す。

理論上は起き上がりのリバーサルアタックが出やすくなるはずだ。しかし、どのパンチが押されるか自分では判断できないという欠点もある。相手が跳びこんできたならどの昇龍拳が出ても、大差がないが、敵が地上にいてガードされた場合、大昇龍拳だと取り返しのつかない事態に陥ることおも考えられる。ガードされるおそれのあるときは、この入力法は避けたほうがいいかもしれない。

ずらし押し昇龍拳は起き上がりに入力される確率を上げる狙いがあるが、失敗したときのリカバリーとしては、レバー操作を「ガード昇龍拳」で入力するのが有効だ。これなら起き上がり昇龍拳が出なくてもガードになり、相手の技をくらうことはない。こちらは「ストIIダッシュ増刊」などで紹介済なので、そちらを参照してほしい。

以上の2つを組合せ、「ずらし押しガード昇龍拳」で入力すれば、より確実かつ安全に起き上がり昇龍拳を狙える。

薬指から順に大、中、小パンチを押す。

対戦三強に復活なるか!?

春麗

FRS－N.O

使える通常技の進化

あまりに強すぎたストIIの春麗。振り上げた足には攻撃判定だけあり、やられ判定のない中キックやしゃがみ中足払いなどは、ストIIダッシュで見た目以上に大きいやられ判定がついてしまった。

ダッシュターボでは、新必殺技として、待望の飛び道具気功拳の導入により、いわゆる「待ちキャラ」の対策が講じられた。

そしてスーパーになって…

結論から言うと、通常技はここにきて、ようやく真の「グラフィック通り」の攻撃、やられ判定になったと言える。

いつもストIIのニューバージョンが出たとき話題となる立ちキックから見てみよう。

・立ち中キック

かなりバランスがよくなった。振り上げた足自体にはしっかりやられ判定は残っている。だが、ダッシュ、ダッシュターボにあった、不可解な軸足と振り上げた足との空間に存在した巨大なやられ判定がなくなっている。

振り上げた足の下の空間にあった巨大なやられ判定が小さくなった。

このおかげで対リュウ、ケン、ザンギエフ戦が大幅に楽になった。

また、しっかり足のつま先まで、攻撃判定がついているので、一部のキャラの遠距離から跳びこみに、対空技として使える。

これでこの技は従来の、足払いをスカす目的としても再び役に立つようになったわけだ。

・立ち大パンチ

ちょっと横への攻撃が当りにくくなったような気がするが、実はこのオーラパンチ、スーパーでは対空兵器として大きく使える。主に、リュウ、ケン、ガイルあたりに有効だ。彼らには春麗の真上に落ちてくるような角度でない限りはこの技で対空はOK。

・しゃがみ大パンチ

これは、ストII時代にもあった隠れテクで、実はリュウとケンの跳び蹴りに対して、対空技となる。

ひきつけて大パンチを出されると、負けてしまうものの、そういう相手には立ち大パンチを使おう。

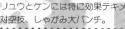
・斜めジャンプキック

小、中、大とあるが、多用するのは中と大。中はダルシムのスライディングにも勝てるし、大は遠くからタイミングをずらして早めに出すと効果的。

リュウとケンには特に効果テキメンの対空技、しゃがみ大パンチ。

新生必殺技を駆使せよ

大きくパワーアップした通常技に対して必殺技はどうなったか見てみよう。

・気功拳

まず、グラフィックすべてが変わり、コマンドから溜め方式へと技の出し方も変わった。ダッシュターボの気功拳と比べると、まず射程がついたのがわかる。小なら弾の射程が長いもののスピードが遅く、大は射程が短いがスピードが速い。主に、相手と間合いが離れているときは、小を撃ち、近場から撃つならばジャンプ防止のためにも大で撃つといい。

また、連続技のシメにも、素速くつなげる大がいい。

ちなみに溜め時間はカプコンに質問したところ、小、中、大いずれも同じ、とのことであった。

・百裂キック

やはり、相手の出鼻をくじくのに使える。

後述の基本戦法の項で要所に出てくる技なので忘れないように。

・スピニングバードキック

今回は、技の出始めで当たると敵が倒れるようになった。細かな話では、下からリュウやケンにしゃがみアッパーで突き上げられても一方的に負けることが少なくなったようだ。

無敵時間中に相手に当ると転倒させることができる。

ストIIから少しずつ、強くされているが…。やはり、起き上がり無敵を利用した使い方がメインとなるだろう。

そして、空中スピニングのほうは、ダッシュターボより弱くなった。出始めの無敵が一切なく、軌道も、リュウ、ケンの新空中竜巻のように山なりとなっている。

しかも、一部の背の高いキャラでない限り、地上で立っている相手にすら当たらない。

とりあえず奇襲として、空中スピニングをスカして投げとか狙ってみては？

間合いが広くなった虎襲倒

実はスーパーの春麗で大きく変更されたのが、地上での投げ間合いだ。この間合いは格段的に広くなった。

この間合いでケンは春麗を投げれないが、春麗はケンを投げれる。

なんと、数値的にはケンの投げ間合いよりも広い。つまり、ケンの投げ間合いの外から吸いこむことができるのだ。

はっきり言ってこの変更は大きい。スピードは速い方にランクされている春麗にこの投げ間合い…近場でキャミィやリュウ、ケンが中、大足払いをスカったら、歩いて投げることができる（ガイルにももう一回中足払いを続けて出されてなければ、戻りを投げることが可能）。

基本戦法の組み立て方

まず、春麗お得意のゆさぶり戦法から。

相手の足払いが届かないところまで歩いて間合いをつめ強化された立ち中キックや、しゃがみ中足払いでゆさぶりをかける。

この戦法は足もとのやられ判定が小さくなったので、ダッシュターボのころより強気にせめていい。

足を出すのを読みにくくするために、横分身や縦分身（レバーを小きざみに左右や下に入れて動くことの通称）を駆使してゆさぶりをかけよう。

…と、ここまでがストIIからダッシュターボまでの基本戦法だ。

これにスーパーならではの気功拳を交じえた戦法を取り入れよう。

気攻拳の溜めは、大きく分けて2つの方法で溜めよう。

パターンAジャンプ溜め
ジャンプ攻撃したときから溜め始める。中キックで跳んだときは、真横へ溜めること（乗っかりになってしまうため）。

パターンB小技を当てている時間に溜める

相手と密着したときに、立ち小キック→しゃがみor立ち中パンチ（キック）をカッカッとガードさせているときに溜める方法。小系なら3～4発、中系なら3発弱くらいをガードさせる時間で気功拳は溜まる。小技をガードさせて仕上げに大気功拳、相手がガードしたら再び近寄って小技を当て、溜め開始。

…と、こればっかりやっていると、そのうち気功拳のタイ

カツカツカツ…と立ちしゃがみの小技を3～4発ガードさせ…

仕上げは気攻拳。

…で、ときどき百裂フェイントを入れればなお良し。

ミングが相手にバレてしまう。そこで導入するのが百裂キックだ。

小技を3～4発出して気功拳、の間に、さりげなく百裂キックを出す。春麗の小技カツカツガードさせ法は、連続ガードではないので、小技と小技の間に反撃しようとすると…あれれ、百裂キックにブチ当ってしまうわけだ。

もちろん、百裂を出すパターンのときも、さりげなく気功拳を溜めておくのは言うまでもない。

対キャラ別ワンポイント

VSキャミイ
中足で押さえこめ!!

キャミイの中足払いはスカしたら投げが入る。怖かったら、中足の戻りにしゃがみ中足払いを合わせてもいい。どっちにしても、スパイラルアローに警戒しつつ中足で攻めよう。スパイラルアローはすなおにガードして投げよう。

VSフェイロン
しゃがみ大パンチに注意!!

フェイロンのしゃがみ大パンチは「依存度80%」と言われるくらい強力。これに気をつけて、足払い系でチクチク攻めよう。近間からの百裂や気功拳が良く効く。

VSディージェイ
足払いの外から攻めろ

ディージェイは意外と足技が強力。立ち中キックなどは当ると転倒してしまう技だ。しゃがみ中キックで押さえこむようにしたいところ。ダブルローリングを多用する相手には中キックで跳びこもう。

VST・ホーク
遠くからチクチク刺せ

ホークにも立ち小、中キックやしゃがみ中足払いで、遠くからチクチク攻撃しよう。コンドルダイブは、立ち小パンチ（ピンタ）か立ち中キックで返せる。

VSリュウ、ケン
ストⅡパターンで攻めよ

スーパーではあまり変わらないので、一緒に説明してしまおう。ストⅡ時代の黄金パターン、立ち中、しゃがみ中キックのみで攻める。跳びこみは立ち大パンチorしゃがみ大パンチで返し、リュウorケンが足払いをスカったら戻りを投げる。

リュウに画面端でトリカゴにされたら、一度垂直ジャンプでよけてすぐ跳びこむか、気功拳で波動拳を消して、一歩あるいて足払い。これで脱出可だ。

VSE・本田
溜めているか否かを見抜け

本田の対空は2つ、立ち大パンチ(ごっつぁんチョップ)かスーパー頭突き。溜めてなければ、遠くから中or大キックで跳びこみ、そこから活路を開け。

VS春麗
大技はスカらすな!!

同キャラ戦。ある意味で最も嫌な闘いだ。近くで中足をしゃかしゃか出しても当らない（お互い!!）が、地上での大攻撃は、出すのなら必ず当てるかガードさせるかしないと、そのバックモーション中に投げられてしまう。

めくられたら、後方回転脚でスカして着地投げだ。気功拳は自信のあるとき以外は、すぐ跳びこまれてしまうので使わないほうが無難。

後方回転脚をめくり返しに使う。

VSブランカ
ローリングにだけ要注意

ブランカのローリングはいつでもピンタで返せるようにしておこう。大足払いやのびてるパンチの戻りにしゃがみ中キックや元キックを合わせよう。

VSガイル
ラッシュに持ちこまれるな

画面端に追いつめられてラッシュをかけられるとつらいので、こうなる前に、しゃがみ中足払いで押し返そう。ソニックを撃った瞬間に中or大キックで跳びこむのもよし。小キックは×。

VSザンギエフ
中足、中足、中足…

とりあえず中キックのみで押す。避けは立ち中キック、攻撃はしゃがみ中キック。跳びこまれたらピンタで返せ。

VSダルシム
一定間合いから跳びこめ

離れた位置から跳びこんでも、バックジャンプパンチで落とされてしまうから×。立ちのパンチ、キックをかいくぐり、大技の空振りから素速く前進して中or大キックで跳びこもう。

VSバイソン
地上戦で勝負!!

跳びこみはダッシュアッパー及び立ち中パンチの的にされてしまう。ここは、しゃがみ中キックでしつこく刺せ。ただし、レッグクラッシャーがバイソンにはあることをお忘れなく…。

VSバルログ
技の戻りに攻撃だ!!

新通常技の驚異のリーチに勝つには、立ち中or大爪をスカしたときに技の戻りを狙おう。空中戦は、相うちも多いが、体力勝ちしているのなら、わざと空中戦に持ちこむのもひとつの手だ。どうせ向こうの方がピヨリやすいのだから…。

VSサガット
垂直ジャンプ　しゃがみ中足払いがポイント

サガット戦はわずかに春麗不利。相うちでもこちらの方が減りが大きい。グランドタイガー連射には、多少先読み的に跳びこめば間にあうが、弾を撃ち出してからでは時すでに遅し。近距離では、しゃがみ中足がすべて。一度近づいたら離れるな。

起き上がりにアッパーカットは、登りの乗っかりで消せる。

VSベガ
中or大キックで跳びこめ

近いと、ベガにも数通りの返し方があるので、なるべく足先をかすめるような位置から跳びこもう。

実は地上よりも空中戦の方がいいかもしれない…。サイコはバックジャンプ中キックで落ちるぞ。

足払いを駆使して闘え!!

ワンポイント攻略を見てもらっても分かるとおり、スーパーの春麗は足クセの悪さで勝負だ。

今のところ特に苦手とするキャラはあまりいない。がんばりようによっては世界を狙えるかも…。それは読者である君たちの修行次第。

スーパーストⅡの春麗はトップを狙えるだけの性能は十分持っている。健闘を祈る!!

ショーサリアンとは俺のことだ！
ガイル
担当：C−LAN

ガイルは少佐である。万年少佐といわれもするが、あの若さならそれだけで十分大したものだ。つまり、ガイルは凄い奴なのである。こんな人を使えるんだからいい世の中になったといわざるをえないね。よし、さっそく特訓だ。

少佐と真空衝撃波&夏塩蹴

ソニックブームは全キャラ中もっともスキの小さい飛び道具で、先読みされて攻撃をくらう可能性は極めて低い（特にジャンプ攻撃は）。そこで、ソニックは当然ながら対戦で有効な技になるわけだ。

ソニックを使う1つの目的は、相手の動きを封じることにある。ソニックをシールドがわりにし、それを歩いて追いかけていくことで、プレッシャーを与えつつガードを固めさせるのだ。

ソニックをガードさせたら、足払い系をカツカツとガードさせ、次のソニックを装填。そして発射！ちなみにカツカツと当てるのは立ち小キックや小足払い、中足払いがいい。たまに大足払いを使ったり、カウンターを狙われないよう何もしない、なんでのもいい。

ソニックを撃つもう1つの目的、それは相手を跳ばせることである。垂直ジャンプでも前方ジャンプでもかまわない。そいつをボコッと落としてやれば、相手の「踊らされてる感」は募る一方。実際にダメージを与えること以上に心理的に追い込むほうが効果は大きい。それがガイルの闘い方だ。

ソニックを跳んできた相手を落とす対空技の他に、もう少しソニックのうまい使い方を考えてみよう。

ソニックのレバー操作だけをしてすぐにため、ボタンを押せば…

①ソニックサマー

ソニックブームで跳ばせてサマーソルトで迎撃するという夢のような複合技。

ソニックブーム小の場合、約0・3秒の入力受付時間がある。これを利用すれば、0・3秒早くサマーのためが完了する。これを出すときは、ソニックのコマンド入力後即座にレバーを下に入れる必要がある。そして0・3秒後（理想はね）に小パンチを押せばいいのである。春麗、ブランカ、ベガに有効だ。

ほうら間に合った。こいつあいいや。

相手の反応が早くてサマーが間に合いそうにない場合は、囮として早めにしゃがみアッパーを出し、わざとくらってサマーを出したりするのもよい。まぁ何度も決まるものではないが。

②ニーバズーカを使ってのガード→ガード

リフトアッパーをかなり早めに出し、連続技にならない位置でくらう。そしてサマーだ。

まず相手の起き上がりに小ソニックを重ねる。もっと正確にいえば、相手の背中にひっかけるような感じ。しかも間合いはニーバズーカを出したとき、ちょうど相手の目の前に着地するぐらい。

ソニックを出した後すぐにニーバズーカ。そしてしゃがみ中パンチ→大ソニック。最初のソニックが当たれば三段攻撃になるし、ガードされてもソニックで削れる。しかも闘いのベースはガイルが握った状態だ。

起き上がりにソニックを重ね…

すぐにニーバズーカが接近

そしてしゃがみ中→大ソニックだ。

なお端だと、この後の中足払いで四段攻撃になる。さらに、ダルシム、ザンギエフ、フェイロンといった座高の高いキャラなら、しゃがみ中パンチを立ちアッパーに変えてもいいぞ。間合いが遠いときは足払いでけん制だ。

怖いのは、リバーサル昇龍などをきちんと出されてしまうことと、最初のソニックを撃つのが早すぎで、通り過ぎてしまったりすることだ。タイミングがわりとシビアなので練習が必要だ。

少佐の対空技たち

少佐の対空技は、実は貧弱だ。サマーソルトはため技なので、そうそう出せる機会は少ない。となると、通常技で何を使うかが問題になる。

最も安全なのが、中足払い、大足払いだ。もちろん足の先を当ててないと、頭にガツンともらってしまうので注意。しかしこれとて絶対ではない。垂直ジャンプされたときはバイソン、ベガ、キャミィ、ディージェイに、跳び込まれたときはバイソン、T・ホークが足払いを潰せる技を持っている。

あんな技やこんな技で中足払いが無効化される。

じゃあほかには何があるかというと、スラストキック、リフトアッパー、ラウンドハウスキック、リフトアッパーといったところ。しかしこれらも相打ちが多く少々心もとない。そんじゃ一体どうすりゃいいのか？これはもう読むしかない。相手がどこで技を出すのかを読み、足払いと立ち技を使い分けるようにしよう。

早めに対応できるときは、登り大パンチ、大キック、はたまた空中投げなんてのもた

まには組み込んでみてもいいかもしれない。
しゃがみ状態からの登りパンチ、レバーニュートラルからフッとしゃがんで大足払いなど、フェイントも混えて技を読ませないように。

キャラ別攻略

追いつめられるとピーンチ VSリュウ、ケン

攻めるときに警戒するのはバクチ昇龍拳。波動拳をソニックで消したら確実に裏拳をぶち込もう。
なお、竜巻と波動拳のせいで、ケンよりもリュウのほうが格段にイヤな相手。トリカゴにされたら、垂直ジャンプを絡めるなどして脱出を計ろう（けど難しい）。

絶対ミスは許されぬ VS本田

スーパー頭突き対策としてしゃがみジャブ、立ち小キックを適度に連射しつつ、ソニックブームで跳ばせて落とす。けつにはラウンドハウス、大キックには足払いが返し技となるが、間違ってうっかりくらったりすると…本田の一撃はあまりにも痛いので要注意。近くで垂直ジャンプ大パンチを出すのもいい方法。ほぼすべての地上攻撃を返せる。

足払い合戦は挑んじゃだめ VSブランカ

ソニック→立ち小キック→中足払いという連係をメインに跳ばせよう。対空技は登りパンチと足払いを使い分けるべし。足払いはジャンプ大パンチにやられてしまうが、ブランカはかなり下で出す必要があるので、色々な技を用いて読ませないように。ソニックブームは大も混ぜよう。

ソニックは時折大をまぜ、跳ぼうとしたところに当ててやれ。

不毛組合せ候補筆頭 VSガイル

ソニックと立ち小キック、中足払いの応酬。タイムオーバーになりがち。対空はラウンドハウスがほぼ完璧なのでお互い跳べない。

チクチク中足は困りもの VS春麗

怖いのは中足払いと元キック。この2つだけといっても過言ではない。チクチク押されたら、少し間合いが離れたと思った瞬間に足払いやソニックで間合いを離そう。相打ちでもかまわない。踏み込んできたところにサマーを狙ってみてもいいが、ガードされると悲惨。
跳び蹴りに対しては、相打ち覚悟のスラストやくぐってジャブ、投げなどで対処。

このチクチクがねぇ。

侮るとあっという間に… VSザンギエフ

とにかく近づけないこと。ソニックの撃ち方が単調にならないように。起き上がりにめくられたらスクニュー一回は覚悟すべし。

近づきてえよお！ VSダルシム

ペチペチやられてなかなか近づけずに苦労する。バックジャンプでヨガファイアを誘って跳び蹴りを当てにいったり、パンチが空振った瞬間にズンズン歩いていったり…こちらが工夫しないとなかなか勝てない。接近戦ではスライディングに特に注意。

バックジャーンプ。こうするとダルシムはヨガファイヤーを出したくなるもの。

でも出すとバコッと蹴れるのだ。

ソニ…オアーに注意 VSバイソン

とにかくソニックをきらさないようにして近づけないように。対空技はラウンドハウスをメインに。立ちジャブで突進型の技を止められるが、間合いによっては相打ちで大損する。

鋭い動きに惑わされるな VSバルログ

あまりツメでしつこくくるようならソニックやサマーをぶち当ててやろう。辛い闘いになるのは否めないが、落ち着いて攻めれば勝機はあるはず。ジャンプ攻撃には大足払いが有効。

ジャンプが遅すぎるぜ少佐 VSサガット

先読みにすべてをかけよう。何とかソニックをガードさせ、ガイルペースに持っていきたい。遠間から大キックで跳んでみてもよい。アッパーカットには返されるが、立ち大キックには勝てる。

ダブルニーを封じろ VSベガ

ソニック後、小足→中足とやるとダブルニーでやられてしまうので、小足払いの後はジャブ、ラウンドハウスを混ぜよう。デビルリバースは早めに空中で落とすかサマーで。しゃがみアッパーはまける。

ダブルニーはラッシュ中はこれで止めよう。

バクチキャノンに注意!! VSキャミィ

春麗に近い闘いになるが、春麗よりも闘いやすい。キャノンスパイクにはくれぐれも注意。

小パンチで跳ぶなあ！ VST・ホーク

ジャンプ小パンチで跳ばれるといい返し技がなくて困る。相打ちでいいからラウンドハウスを出そう。地上戦では中足払いに要注意。コンドルダイブはジャブかジャンプパンチがよい。

これどうにかしてくれえ。

ソニックで押せ～ VSディージェイ

ソニックを追いかける基本戦法で。対空は相打ち覚悟でラウンドハウス。遠ければ足払いでOK。なめてかかると痛い目にあう。

一発野郎に引導を… VSフェイロン

中足払いを出すときは要注意。空振りに烈火拳×3を狙ってくるかもしれないぞ。やはりソニックが心強い。対空技を潰されやすいのでくらい投げも有効（もちろん間合いに注意）。

結局対戦で重要なのは、いかに短時間で相手のクセを読むか、ということだ。知識より経験がものをいう世界、それがスーパーストIIだ。さあゲーセン行こうぜ。

噛んで回ってウガガガガー！

ブランカ

担当：DOKO…

野性の男児は一見強そうしかし…

ブランカは、傍目にはパワーがありそうで実はなく、スピードがありそうでそれもなく、正直言って強くない。

だがしかし！そんなキャラだからこそ、この野性児を君の手で強化してあげようではないか！

操作は至ってシンプル

ブランカは必殺技コマンドが溜め技オンリーで細かい操作を必要としないため、初心者でもプレイできる（スーパーストIIからゲームを始めた人でも大丈夫なのだ！）お手軽キャラである。

そんなブランカで生き残っていくためのサバイバルテクニックを諸君らに伝授しよう。

生き残るために…しゃがみガードはひかえるべし！

ブランカの溜めは後ろ方向（ローリング&バックステップローリング）および下方向（バーチカルローリング）に溜める必要があるので、溜め必殺技に固執していると、必然的にしゃがみガード状態が続いてしまう。

しかし、これはハタ目にもみにくいばかりか、非常に不利な状態といえるのだ。

例えば、飛び道具を持つキャラならば「それ今だ！」とばかりに飛び道具を出してくるし、他のキャラにしてもこちらから攻撃を仕掛けにくくなる。

溜めを作るといっても、こんな状態に陥らないようにしたい。

相手はデク人形ではない、思考する人間なのだ。

ローリングをいきなり出しても当たってくれる相手など、ほとんどいないだろう。

しゃがんで固まって、ときどき吠えるようなファイティングスタイルでは、全然勝てないどころか、1本取ることさえ難しい。

じゃあ必殺技が溜められないよーって声も聞こえてきそうだが、そんなことはない。

ではどうやって溜めを完了させるのか、場所別に見ていこう。

野性児も頭をつかって溜め時間をつくるのだ

ここでは大きく分けて3つのケースについて述べるが、この限りでないことを前もっていっておこう。

①垂直ジャンプを利用する

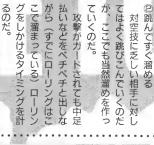
主に飛び道具をよけたり、ブッシュバスターで相手を迎撃したりと多用する垂直ジャンプだが、ジャンプした瞬間から溜め始めなければ、着地後に少しの間をおけばローリング発射OKだ。

特にブッシュバスターをヒットさせると一瞬間をおくので、着地後すぐ出せるぞ。

②跳んですぐ溜める

対空技に乏しい相手に対してはよく跳びこんでいくのだが、ここでも当然溜めを作っていくのだ。

攻撃がガードされても中足払いなどをペチペチと出しながら（すでにローリングはここで溜まっている）ローリングをしかけるタイミングを計るのだ。

撃墜に跳んだ瞬間から、溜めを作っておくのだ。

③中キックを利用して溜める

ここでいう中キックとは、立ち中キックと中足払いのことだ。

両方とも後ろに溜めたまま出せるので、この技で牽制しつつ溜められる。

だいたい、中キック3回で溜まると思っていいだろう。

とまぁ、取りあえずはこんな感じだ。それでは、実戦でうまく使っていこう。

ただし、溜めができたからといって安易にローリングを乱発したりすると、相手によっては簡単に反撃の糸口とされてしまう点に注意しよう。

溜めていることを悟られないようにシャカシャカと中キック。

例えば、ダブルニープレスの溜めができているベガにガードされてしまえばそのままダブルニーで反撃されてしまうし、フェイロンには烈火拳で追われてしまう。他にも色々と反撃が入ってしまうのだが、枚挙に暇がないため、この辺で割愛。

バックステップローリングについても、この点に関しては同じだ。

「ガオウー！」と、元気良く体当たりしたはいいが…

ガードされてあっさりこのザマ。

中パンチ&中キックを有効に使うべし!

ブランカは地上戦において中攻撃を非常に多用するキャラである（というか、せざるをえないのが実情だけど）。
大攻撃はスピードが遅いので、とっさの際には使えない（相手の出方を確認してからでは、相打ちすら狙えない）。

先読みぎみに使うしかない？大攻撃。
また、小攻撃は出るのは早いが連打性に欠け、これまた利用価値が低いのだ。
それに比べて中攻撃はなかなかに使い勝手がいい。
これについて、個別に使い方を解説していこう。

中パンチ①ビーストチョップ
（近距離でレバーをニュートラル）
主にジャンプ攻撃からの連続技のつなぎとして多用する技。
連続して入れることもできるが（間合い次第）電撃にならないように注意しよう。

中パンチ②ロッククラッシュ
（近距離でレバーを横に入れる）
これも連続技のつなぎとして使える。
一発目と二発目の間でキャンセルをかけることが可能なので、ローリングにつなげるとなかなか美しい。
だが、特にキャンセルをかけなくても威力的には十分強い技だ。

この一段目にキャンセルをかけることが可能だ。

中パンチ③ワイルドネイル
（遠距離での立ち中パンチ）
通称ひっかきパンチ。
スーパー頭突きやサイコクラッシャーアタックなどの突進技を止められる、けっこうオイシイ技だ。
使用頻度はあまり高くないが、いざ使用する際はミスのないように。

突進系の技を止めるときは、目押しが肝要。

中パンチ④ベアクロー
（しゃがみ中パンチ）
すくい上げるようなこの中パンチは、地上戦での牽制および一部の技に対する判定面で優れているので、かなり重宝するぞ。

中キック①ビーストハイキック（遠距離での立ち中キック）
やられ判定の小さいことを利用して、中間距離（近くなければいい）で使う。
相手の技の出かかりを止めるような感じで使っていこう。

中キック②ビーストステーブ
（中足払い）
一番重要な技だ。ブランカの攻めの中核をなす技といっても過言ではないだろう。
この中足払いに大足払いをまぜたりすると、より一層効果的だ。
これら中攻撃は、相手にヒットされることはもちろんだが、それ以上に相手を牽制して跳び込むチャンスをつくるためにも実に重要な役割を果たしているのだ。ただ、最初に「ブランカは中攻撃を多用する」と書いたのはただやみくもに使っても良い、ということではなく、それぞれ適した場所で使わないと意味がないことも忘れないで欲しい。

ブランカ地上戦における基本攻撃 中足払い。

全てを噛みつくせ! 噛みつきへのプロセス

ブランカには投げ技がないかわりに、噛みつき攻撃がある（近距離で相手方向にレバーを入れて大パンチ）。
起き上がりに近づいてきた相手に仕掛けたりするのは当然だが、ここでは2つのプロセスを紹介していこう。

①ローリングで目の前に着地して噛む
主に小ローリングを使う。
あくまでも奇襲戦法だが、うまく決まれば美しい。
相手を端に追い込んだときに特に使える。

突然ローリングを出して…

噛む。露骨に狙うとあっさり返されるので、さりげなく狙おう。

②電撃をスカして噛む
相手の起き上がりに強の電撃をタイミングを合わせて出し、丁度電撃を出し終えた瞬間に噛みつくのだ。
タイミング的に慣れが必要なのが欠点。

扱いやすさがブランカの持味

ブランカは、個々の攻撃については絶対的な信頼をおける攻撃手段というものを持っていないため、相手の攻撃に対して相打ちになったり、もしくは一方的に打ち負けてしまうことが実に多い。
強いて挙げるならブッシュバスター（垂直ジャンプ大パンチ）が信頼できる攻撃だけど、これにしても使える状況というのは限られてしまうし、それでも相打ちになることがままある。
辛い部分も確かに多いけど、冒頭で述べた「操作系がシンプル」で扱いやすいという点では、他のどのキャラよりも格段に優れているので、「最近格闘ゲームを始めたんだけど、技とかが複雑すぎて、どうも馴染めない」そういった人には、ブランカというキャラはうってつけといえよう。

近間で相手を跳ばせてブッシュバスター、これ基本。

辛い闘いが続くけど…

ザンギエフ

担当：いなりん

初歩的なところから始めます

ここではザンギを使って対戦をするときに、覚えておかなければいけないことを書いていこう。

ザンギを使う場合に一番ネックとなるのが動きの遅さである。CPU戦をやるなどして慣れておくのがよい。

また、ザンギを使う場合の最大の魅力であるスクリュー。これを自由自在に使いこなさなければ、勝率も楽しみも半減してしまう。

ということで、ここで初心者にもできるスクリュー講座を開いてみましょう。

コレであなたも吸えるよ講座

まずスクリューをかけるためにはレバーを一回転させなければいけない。普通に考えると、レバーを一回転させてしまうとジャンプしてしまう。ならばレバーが上に入ったときにジャンプしない状況を作ればよいのである。

一番簡単なのは自分がジャンプして空中でコマンドを入れて、着地して吸うという方法である。初めての人はコレで練習しよう。コツとしてはジャンプしてしてからレバーをある地点で回し始めて、着地する寸前にレバーがその地点に戻ってきて、着地したと同時にボタンを押すようにする。

初めての人はここが一番辛い。でもこれができるようになれば、あとはトントン拍子だ（そうでもないか？）。

次に挑戦するのは相手に小技をガードさせてのスクリューである。これは技を出して自分が動けなくなっているときに、コマンドを入力してしまうという方法である。

相手にガードさせる技は足払い系がやりやすいだろう。ただ、技によって自分の硬直の解ける時間が変ってくるので、スクリューのタイミングも微妙に違ってくる。

また、これはすこし上級者向けの話になるが、小技を当ててからレバーを回すときに硬直中に上の部分を回しておいて、硬直が解けてからはレバーを上方向に入れなければスクリューを失敗したときもジャンプしなくて済む。

そしていよいよ立ちスクリューである。まず、なぜ立ちスクリューができるかを説明しよう。

このゲームではレバーを上に入れた瞬間にジャンプするわけではなく、一瞬タイムラグがある。これを利用してレバーを上に入れてからジャンプするまえに、コマンドを完成させてこれを優先させるのである。

理論的にはこうなのだが、いざやってみるとムズい。でもこればっかりは百聞は一見に如かずというやつで、自分の体でタイミングを覚えてもらうしかない。

とりあえず最初は空中で技を出さずにトライしてみよう

レバーを右に入れて技を出し、反時計回しして入力する

実はしゃがみのグラフィックが入る。判定もしゃがみ

こうなってしまったらアフターカーニバルってやつ

間合いに入っているからといって…

さあ、それじゃ実践編だ

見事立ちスクリューができるようになったアナタ、おめでとう。ここからはスクリューの実践投入の仕方を書いて

いこう。
　まず確実にしておきたいのが、起き上がりスクリューである。ここで必要となってくるのが、ガードスクリューなるものである。
　ガードスクリューとは、起き上がり時などにスクリューを狙うときに、レバーを最後にガード方向に入れておくのである。この方法だと、レバーがちゃんと回っていて起き上がり時にコマンドがきちんと完成されていれば（これが大前提となるのだが）スクリューがガードになるのである。ただし、これは相手に投げられ判定がある場合の話であって、無敵技やジャンプをされた場合はこの限りではない。

このへんで技を誘う、踏みこまれたときは注意

へへっ、至福の時ってやつですか

　では何故スクリューがガードになるのか？ちょっと考えればわかるのだが（考えなくてもわかるかも）、コマンドが正しく完成されていればボタンが起き上がり時にジャストで押されたら（もしくは離されたら）当然スクリューが入る。もし、ボタンのタイミングがズレた場合はガードになるというわけである。
　ガードスクリューがわかったところで起き上がりスクリューの話に戻ろう。この時のポイントは間合いの見切りとタイミングである。通常時には近づくことが非常に辛いのに、相手が間合いに入ってきたときは確実に吸っておきたいところである。ただ、こちらが起き上がる時の相手のジャンプには注意しよう。また、タイミングはREVERSALの表示を目安として何度も練習しよう。
　その他では相手の技のスキに入れることが多い。この場合のポイントも間合いの見切りである。例えばリュウ、ケンの大足払いのリーチのギリギリ届かないところで待って空振りさせて一歩進んで吸ってしまうのである。とにかく相手のスキをこちらで作る気持ちでいこう。

つぎはバンザイ走り講座だ

　今度はスクリューと同じコマンドでキックボタンの、アトミックスープレックスとフライングパワーボムの使いかたについて書いていこう。
　アトミックスープレックスの長所はその攻撃力の高さである。といってもそんなに強いわけではないが。大アトミックスープレックスはザンギの全攻撃の中で最も強い。また、相手画面端に追い込みやすいという利点もある。
　フライングパワーボムについては、威力は弱いものがかなり奥の深い技である。しかし走っている最中が実に無防備なので、非常に使いかたが難しい。基本的に相手の意表を突く使いかたをしなければいとも簡単に返されてしまう。
　また、この技は通常技にキャンセルをかけて出すことができる。中足払いにキャンセルをかけて使うのがやりやすいだろう。たまに使うとなかなか返されづらい。
　その他には足払い合戦をしているときに出すのも効果的である。うまくいけば相手の技の出がかりを投げれるときもある（一方的にくらってしまうことも多いが）。
　とにかく使いかたに多くのバリエーションがあるので、自分なりに工夫して使いこなしてほしい技である。

実はスクリューよりも威力があったんですねぇ

まさにお手上げ、この状態はほんとそんな感じ

基本的な闘いかた

　ザンギで対戦をやる場合に、大きなウエイトを占める通常技として大足払いが挙げられる。スーパーになってリーチが短くなったり、判定が弱くなったりとかなり弱体化が見られるが、それでも「まずこの技で転ばせて…」という戦法が主になってくる。
　ザンギに限ったことでないが、自分の足払いのリーチと相手の足払いのリーチを把握して（頭で覚えるというより体で覚える感じ、わかってもらえるかなあ）足払い合戦に負けないようにしたい。
　次に相手に跳びこまれたときの対空技について。ザンギの対戦における実用的な対空技は、ダブルラリアットと立ち小パンチである。相手の技によってこの2つの技を使い分ける。それでもやられてしまうことが多いのだが、そんなときはくらいスクリューを狙う。相手が早めに技を出したときなど連続技になっていないときは、着地したところをほとんどスクリューで吸うことができる。
　また、こちらから跳びこむときも状況に応じていろいろな技を使いわけたい。ジャンプ大パンチ・レバーを下に入れての中キックなどが強い技である。特に中ひざ蹴りは下方向に判定が強く、意外な技に勝てるのである。
　例えばガイルの中足払いやダルシムのしゃがみパンチなど着地点に置いておかれる対空技などにも勝ててしまう。
　その他にもボディプレスが強い。これまた下方向にめっぽう強く、めくる時や連続技につなげるときによく使う技である。

同じグラフィックの小のひざ蹴りだと、こうはいかない

"まとめ"

　今回はかなり初歩的なところから書いてみたのですが、いかがだったでしょう。やはり何事においても基本というものは大切だと思いましてこのような形となりました。
　あっひとつ書き忘れていましたが、ダブルラリアットの出がかりに下方向にも攻撃判定ができて、相手の起き上がりに重ねて体力を削ることができるようになった（といっても割と返されやすいんだけどね）
　かなり辛い闘いを強いられることが多いとは思うが、勝ったときの喜びは…苦労を補うほどの回数に達するかどうかが疑問ではあるけどね。

ジリジリと間合いをつめろ、そして強襲だ!

E.本田

担当：立衆多

立ち上がりが肝心だ、間合いを離されるなよ!

本田使いにとって、ラウンドの立ち上がりは大変重要な意味を持つ。スタート時の間合いをさらに縮めるか、あるいは広げられるかで、次の展開が大きく変わってしまう。特に飛び道具を持っているキャラクターが相手の場合は、一度離れた間合いを再びつめるのにかなりの苦労を強いられてしまう。そこで、立ち上がりに用いる技を考えてみると、だいたい左の囲みのようなものに絞られる。

- **大スーパー頭突き**
- **大百貫落とし**
- **しゃがみ大パンチ**
- **立ち中キック（足払い）**
- **少し歩いてさば折り**
- **上り大（or中）キック**
- **じっと様子を見る**

以上の7通りが考えられ、中でもよく用いるのは、立ち中キックと様子を見るの2通りだろう。しゃがみ大パンチは読まれて飛び込まれると大変危険。どちらかというと奇襲的要素が強い技なので頻繁には使えない。頭突きは飛び道具を持つ相手には使いにくく、百貫落としは必殺技を出してくる相手には自殺行為。さば折りと上り蹴りも奇襲の部類に入るからやはり頻繁には使えない。また立ち中キックは大でも構わないが、飛び込まれたときのことを考えると中の方がよいだろう。

とにかく大事なことは、各パターンの使い分けだ。同じパターンを集中するのは最もよくない。

これが無難な始まり方。欲張って大を出さないように。

転ばせろ、また転ばせろ、しつこく転ばせろ!

間合いをつめたら、まず相手を転ばせる手段を考えよう。一番てっとり早いのは立ちキック（足払い）だ。このキックは小・中・大の順にリーチが長くなっているため、実戦では大をより多く使いがちになってしまう。だが、注目すべきは小の方だ。ただの立ち小キック一発で相手を転ばせるという離れ技を本田は持っている。この小キックで牽制しておいて中や大を狙うようにするといいだろう（リーチを錯覚させるわけネ）。他にはしゃがみ大パンチがあるけれど、当て損ねたときの隙が大きいからちょっと使いにくい。後はキックを出している間にためを作っておいて、スーパー頭突きやめくり百貫落としを狙っていこう。

これは「やってもうた！」の一例。こうならないように。

相手の起き上がり技対策はこれだ!

相手を転ばせたら、そのまま指をくわえて起き上がるのを見てはいけない。相手プレイヤーを悩ませるためにも、いろいろと仕掛けていきたいところだ。そこで起き上がり時に続けて重ねると有効な技とフェイントをいくつか紹介しよう。

まず起き上がりざまに重ねる技として、

- **めくりスモウプレス**
- **立ちキック（足払い）**
- **ジャンプ大パンチ**
- **百裂張り手**
- **めくり大スーパー頭突き**
- **大百貫落とし**

などが考えられる。しかし、相手も起き上がり必殺技を狙ってくるのだから、技を重ねようとするだけでは駄目だ。

そこで効果的にフェイントを混ぜる必要性が出てくる。では本田の代表的なフェイント2種類を紹介しよう。

- **立ち小（or中）キック（足払い）**
- **小百裂張り手**
- **（右の2種類プラスα（アルファ）として）ただしゃがむだけ**

当然フェイントであるから、直接相手にダメージを与えるのが目的ではない。すなわち、相手が起き上がり技を出す瞬間にはガードの体制になっていなければいけない。そして相手がまんまと起き上がり技を空振りしてくれたら万々歳。さば折りやスーパー頭突きを決めよう。

一度このフェイントが決まると、前述の「重ね技」もまた活きてくる。フェイントか、それとも重ね技かと相手が迷い始めたら本田ペースだぞ!

足払いをどんどん出していこう。隙を見て投げてもいい。

この辺りでフェイントのキックを出せばベスト。

遅いと餌食です、ハイ。

お待たせしました！キャラ別対戦講座開設

それではキャラクター別の対戦攻略をしていこう。

VSリュウ、ケン

苦戦必至。一度間合いを離されると〝波動拳地獄〟が待っている。相討ち覚悟の中足払いで強引に攻めるのも一つの戦法だ。相手が飛び込んできたら垂直ジャンプ中・大キックか頭突きで対抗しよう。大キックで飛び込んできたらしゃがみ小・中パンチで返せるぞ。そして相手を転ばせたらフェイントなどを忘れずに出すこと。昇龍拳を空振りさせたらこっちのものだ！

オラオラ、昇龍拳を出してこい！（よけるけど…）

VSサガット

下タイガーなら大スーパー頭突きは当たらない。四股蹴りの牽制を混ぜて狙おう。ただ頭突きだけを出しているとアッパーカットの餌食だぞ。後は地道に足払いを狙っていくしかない。転ばせたら以下リュウ、ケン戦と同様に。

VS T.ホーク

めくられたらおしまい。まず間違いなくピヨらされ、その後も一方的にやられる。足払い、四股蹴りをメインにしてさば折りを狙おう。百貫落としはガードされるとメキシカンタイフーンで返される（ザンギエフも同様）。

VSディージェイ

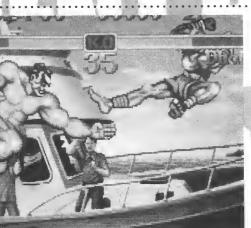
この相手にもめくられたらおしまい。どんどん転ばせて端に追いつめ、百裂張り手で圧迫できれば勝ちパターンだ。ジャンプで攻撃はほとんど蹴落とされたりマシンガンアッパーでやられる。百貫落としも、相手の頭上へ行く前に蹴られると辛い。

VSガイル

待ちガイルにはさば折りを狙っていこう。ソニックを撃って迫ってきたら、引き付けて大百貫落としか上りスモウプレスで攻め返そう。スモウプレスはガイルのアッパーを返すことができる。また地味な技だが、上り小パンチから百裂張り手という技も覚えておこう。（キックに弱いけど…）

ガードしてくれれば確実に相手の体力を削れるぞ。

VSダルシム

ヨガファイヤー連発モードになると辛い。上り小パンチならば、相手のジャンプ攻撃をある程度は抑えられる。また上りスモウプレスはスライディングを一方的に返すことができるぞ（これ重要）ヨガファイヤーを出し損ねたりしたらスーパー頭突きで突っ込み、どんどん攻めていこう。相手の起き上がりにめくりスモウプレスを狙うことも忘れずに。

スライディングはスモウプレスで。

ジャンプ小パンチも有効だ。

VS春麗

かかと落としは立ち大キックで落とそう。気功拳では遠くから飛び込んで大キックなどで対抗していく。転ばせたら起き上がりスピニングバードキックに注意しつつ、百裂張り手を重ねて確実にダメージを与えていこう。

VSフェイロン

熾炎脚をフェイントで空振りさせればこっちのもの。近付くときには烈火拳に注意。飛び込まれたらスーパー頭突きだ。他の技は相討ちか負けることが多い。

VSキャミイ

スパイラルアローを空振りしたらすかさず捕まえ3段攻撃へとつなごう。対空は四股蹴り、立ち大パンチが有効。

キャノンスパイクをくわないためにも、むやみに頭突きを出さないように。

VSブランカ

四股蹴りは相手のしゃがみ大パンチに勝てないことを覚えておこう。百裂張り手などを出して誘っておいて、ローリング系の技を出したところに頭突きを合わせよう。どちらかというと攻めさせておいて反撃する方が戦いやすい。

VSその他のキャラには…

残りのキャラ（ベガ、バイソン、ザンギエフ、バルログ、本田）には、跳び込まれたら四股蹴りや立ち大パンチ（間合が遠い場合）、スーパー頭突き（近い場合）で落とす。地上戦では3種類の足払いを駆使して転ばしにかかり、転ばせたら起き上がり技に気を付けながら百裂張り手で削ったり、連続技を狙ったりして戦っていこう。相手が待ちに入っている場合にはさば折りを狙っていく（ただし、狙い過ぎて友人をなくさないように。責任は持てないよ）。

最後に…E.本田とは

本田は対戦の際に、かなり有利、不利がはっきりしているキャラクターだ。ダイヤグラムを見てくれれば一目瞭然だろう。天敵は何といっても飛び道具。くどいようだが間合いをジリジリとつめ、一気にたたみかけていくのが本田の信条というもの。強気、強気で本田を操れ！

消える、伸びる、逃げる

ダルシム

担当：MAN

消えて遊ぼう

ヨガテレポートは、あまり使える技と思われていないようだが、やり方によってはけっこう使える技である。

たとえば相手がピヨリになった時、足の遅いダルシムでもこれでならピヨってるうちに、すばやく近づいて投げてしまえるし、ジャンプ滞空時間の長いダルシムの場合、これで相手の攻撃をよけるのも手だ。今回、空中での判定の

すばらしい消えてやれっ

時にも星やヒヨコなどが出る。動きの遅いダルシムにとってこれは嬉しい。ヨガテレポートで近寄って来てくれと言ってるような物だ。

また相手に一回投げれる、もしくはダウンさせられた場合、敵は近づくチャンスとたたみこんで来ることが多い。

しかし起き上がりヨガテレポートで逃げてしまえば再びダルシムの間合いになるのだ。

そしてもう一つの使い方は、相手がこちらの攻撃に警戒している時のフェイントだ。その場ヨガテレポートなどをして相手の前から消えるのもい い。再度出現する時、相手は大足払いを空振りしていることが良くあるので、そこに大パンチやヨガファイヤーなどで押すのも使える。しかし、あくまでフェイントなので多発すると攻撃を喰らうはめになるので注意。

このヨガテレポートは、必殺技の中で唯一攻撃力のない技だが、使える時にミスるととても痛いことになる。スーパーではボーナスステージでもヨガテレポートが出来るので練習しよう。

VS Tホーク
けっこう楽しい戦いかも

こいつを相手にして注意するのはヨガファイヤーの使い方だ。撃った後でもかなり楽にコンドルダイブが入ってしまう。このコンドルダイブ、ガードした後に大キックが入ると言うのは知っていると思うが、もしピヨンピョンと跳ねてコンドルダイブを打ってくる相手がいたら、そこで

このぐらいのタイミングでーす。

少々先読みをしてヨガテレポートを出して着地時の敵の背後にまわりこもう。うまく行けば頭突きを当てたり投げたりとかなり嬉しいシチュエーションになるが、もし失敗した場合は、メキシカンタイフーンを覚悟した方がいい。かなりのギャンブルなので、うまくいくと気持ちいいぞ。がんばって出せるようにしよう。

ほーら投げれるぜ。

VS フェイロン
ハチャハチャうるさい体育会系

フェイロンの攻撃でまず目につくのが、イヤなしゃがみ大パンチだ。このしゃがみ大パンチには、ダルシムの立ちもくはしゃがみのパンチ技が、ほとんど全部返されてしまう。できるだけヨガファイヤーで飛ばして対空技で落していこう。

フェイロンの列火拳だが、たまに中キックや大キックに当たることがあるので、気を付けねばならない。が、この技はしゃがみ系の技で返せるので、打って来たらおちついて大スラやしゃがみ小パンチなど間合いにより使いわけよう。熾炎脚は少しでもこちら側か遅くドリルキックを出せば返せる。

VS キャミィ
勝てる勝てるぞがんばれば!?

ダルシムはキャミィに対して伸びた足にキャノンスパイクを当てらるのが何より痛い。距離を離す技としては、素早いしゃがみ小パンチや立ち中パンチがおすすめだ。アクセルスピンナックルは気にせずしゃがみ系の技で返せば全く恐くない。スパイラルアローはすぐドリで返せるし、ガードをして投げてしまっても良い。

VS ディージェイ
うかれているのも今だけだ!!

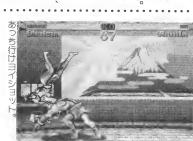
対ディージェイ戦でダルシムは何をするの?と思う人もいるかもしれない。そう、ディージェイの基本技が強くて待ちディージェイになると出す手出す足に当てられるという感じになる。こういうディージェイにはヨガフレイムをガードさせて昇り大パンチなどが強い。ディージェイのエアスラッシャーは、しゃがみ小パンチや大パンチなどで抜けられるのでガンガン使おう。タイミングをつかめばかなりディージェイに対して有利に戦えるはずだ。ダブルローリングソバットも、しゃがみパンチや大スラなどで止めてやろう。マシンガンアッパーは、無難に大スラでころばして起き上がりに先きほどあげたヨガフレイムガード昇り大パンチなどで痛めつけてやろう。

また、飛び道具を持っているキャラ全員に言えることだがヨガファイヤーをよけずにギリギリの間合いで敵が自分の飛び道具で打ち消して来たら、その硬直中に大パンチなどが入る。ソニック裏拳のような感じだ。がんばって待ちディージェイをやっつけよう。

VS 春麗
くやしいが今だにつらいッス

ダルシムキラーとして恐れられている春麗だが、あの百裂キックの削り方は、チョットづつ相手の体力をへらしていくダルシムには辛すぎる。そこでその削り対策としてとりあげられるのが飛び込んで来たのを小スラで抜けて投げる手。

ホイ来たツルリン。

あっち行けヨイショット。

この時、春麗の足にひっからないようにしないと、連続技が入ってしまうので気をつけよう。

もう少し、簡単と思われる返し技として、前から知られた喰らい投げがある。また気功拳を先き読みしてドリル頭突きからのダルシムラッシュや気功拳小スラ抜け大パンチなども入りやすい。逃げ大キックなど、春麗に対する返し技を素早く出せるようにして逆に春麗キラーと呼ばれるぐらいになろう。

VSバルログ
私の方が美しいだろう?

バルログは今回スカイハイクローと言う新必殺技を持ってダルシムに襲いかかって来た。ダルシムがスカイハイクローをやられた時の、返し技は次の数種類がある。
①立ち攻撃
バルログが壁を蹴ると同じぐらいに立ちの大小のパンチとキックどれでもいいので出すと返せる。中パンチは空振り、中キックだと、相討ちがある。
②スライディングで返す。バルログがダルシムに向かって飛んできたら早めにスライディングを出して、よけてからダルシムフラッシュなどで、ツメをおってしまうべし。
③テレポートで逃げる。
本当にただ逃げて次の攻撃にそなえるだけだが、ヨガテレポートでよけたと言うだけで心理的に嬉れしい。しかも反撃をくらうことはほとんど無いので遊べる技だぞ。私はこの3つの中では2番がおすすめだ。このスライディング法は、スカイハイクローのモーションを少し見てから出すようにね。あとは春麗と同じ様に逃げ大キックなどで闘おう。

美しい、生きる芸術ダルシムかな?

バルログの起き上りには、大ひざをかさねて逃げ大パンチなどを最後の一発と言う時などに使ってみよう。ヨガフレイムの方よりもひざの方がフェイントとして、かかりやすい。バルログ、ベガ、ブランカ、ダルシムあたりにおすすめだ。

こんな感じで当てよう。

VSサガット
アッパーカットを喰らうな

サガットを相手にしてまず気をつけることはタイガーニークラッシュだ。ヨガファイヤーを出した後などに喰らうことが多いのでヨガファイヤーは遠間から出そう。その逆に相手がタイガーショットで来たらドリルヘッドからダルシムラッシュなどで戦って行こう。ウデしだいでは互格だ。

VSリュウ・ケン
楽に蹴落とせ

この2人には、波動拳を小スラでスリぬけての奇襲が使える。相手の波動拳が自分の手にかかる直前ぐらいのタイミングで小スラを出し、スリぬけたら中パンチでたたこう。
ただリュウ・ケンでタイミングが少し異なるようなので、注意しよう。対空技としては小スラなどが使えるぞ、レッツトライ。

VSガイル
戦えヨガ戦士軍人に負けるな

伝統のダルシムVSガイル戦は相変らず、ペースを握った方が勝ちであり、ガイルが待ってくれるとかえってうれしい一戦だ。画面の端の方に追い詰められるとかなりつらくなる。抜け方として喰らい投げや逃げヨガテレポートなどがある。常にダルシムの間合いで、戦おう。

VSダルシム
息子とカレーが食べたい父親

同キャラ対決の場合は、どちらがより多くの基本技を知っているかになる。ヨガファイヤーをしゃがみ大パンチで抜けることや逃げ大パンチの使い方で、勝敗の行方は決まるだろう。同キャラでどんどん乱入してヨガどうしの気持ちの悪い闘いを周りに見せてあげよう。

VSE・本田
以前によく泣かされた相撲取り

今回E・本田に対しては、かなり楽である。よく見て戦えば勝てない相手ではない。以前に苦しめられたスーパー百貫落しも逃げ中キックや、百貫落しが落ちて来たのを見計らって頭突きなども入る。（スーパー百貫は空振りに）気を付けるのは、相手の跳び中パンチ。相討ちになってもこちらの方がダメージが大きいのできちんとパンチなどで落とし、近寄って百裂張り手などでけずられないよう注意しよう。

弱くなったなーっつっつ。

VSベガ
新必殺技はへのカッパ

ベガの新しい技としてデビルリバースが出来たが昇り大キックなどで落せるので新必殺技は恐くない。ベガを相手にする時には、ドリルキックをガンガンと使うのがよい。サイコクラッシャーを出してこないベガには立ち中パンチや立ち中キックで押しまくってやれ!!

押せ押せ倒せーっ。

VSブランカ
喰われる前にやっつけろ

以前では、春麗に次ぐ戦いたくもないキャラクターだったブランカも、スーパーでその力の差は縮まった。ブランカを無力化するのも夢ではない。
今回、ブランカのローリングアタックや、バックステップローリングをガードした後に大パンチなどが入る。バーチカルローリングは落下中にどんな技でも入る。ブランカに対してやってはいけないものが、高い位置からドリルキック昇り中キックなどである。かんたんに返されてしまうので地上戦に持って行って勝負をつけよう。

VSバイソン
先読みされないように戦え

バイソンもブランカと同じように地上戦にしなければならない。しかもバイソンの一発は痛いので喰いたくはない。一発入れられると取り戻すのはかなりきびしい。
ダルシムはバイソンの動きをよく見て戦おう。ダッシュ系の技にはスライデングやしゃがみパンチなどで止めて、ダウンしたバイソンにヨガフレイムを重ねないで、近よってみよう。相手はあせって、バッファローヘッドバッドを出してきやすい。それをスカさせたりガードしたりして反撃しよう。

VSザンギエフ
ダルシムVSザンギエフとは!?

ザンギエフは、ダルシムの出す技全てに当たってくれる訳ではない。気をつけるのは大パンチなどにザンギの大足払いを合わせられないようにするという点。基本技を使いこなし、相手の投げ間合いの常に外に身を置くべし。また小ファイヤーをダブルラリアットでぬけて来たら大パンチ、ヨガファイヤーなどの二段も使ってみよう。ザンギエフをあなどるとやられるので慎重に行こう。

ヨガファイヤーにつっこめー。

基本を忘るべからず。

ダルシムの基本とは相手を近寄らせないことにある。ヨガファイヤーで跳ばして中キックもしくは大パンチで落とす。もし敵が近くから飛んで来たら小チョップや小スラからスラストファイヤー、喰らい投げなどがある。敵の攻撃が中キックなどで落とせない場合、逃げた大パンチそれでもだめなら逃げ大キックで落とせる。また相手の近くに着地すると見せかけ、しゃがんでいる敵にジャンプ中キックをあててやろう。
ちなみにダルシムラッシュというのは、相手にドリル攻撃で近って小スラでさらに近より、またすぐドリルキックスラスト立ち中パンチキャンセルヨガフレイムなどと言ったダルシムができるだけ素早く動く連続技だ。このダルシムラッシュのコツとしては、ドリルキックを絶対にひざ下に入れ投げ返しをらわないようにする事だ。ただし、このダルシムラッシュもザンキエフやT・ホークなど投げ間合いの広いキャラ相手にやるとスクリューパイルドライバーなどを喰らう可能性が高いので要注意。リュウ、ケンの、ガード昇龍拳にも気を付けよう。この基本技は知れば知るほど敵が近寄れなくなる。確実にものにしよう。

これより高い所に当てちゃだめだぞ。

ガードの上から削れる黄金の拳と頭

バイソン

担当：B-GLD

荒ぶる猛牛今日も元気に吠えろ

バイソンの対戦は必殺技に頼るポイントがかなり大きい。必殺技でガンガン削っていき、相手のスキにパンチかヘッドバッドをぶち込む。

まずは必殺技を使いこなすことから始めよう。

必殺技はためがポイントだよ

バイソンの必殺技はすべてため技である（ターンパンチもね）。レバーのため3種（ダッシュアッパー、ストレート、ヘッドバッド）のため時間はほぼ均一。1秒程度でためることができる。

もう一つの特別な必殺技ターンパンチ。パンチボタン3つかキックボタンを3つ同時に押してためるという技。これはだいたい1秒かからない程度で1がたまる。ためぐあいで強さが変わってくるのだが、ラウンドスタート前からためていたときとだいたいのため時間を次の表にしてみた。

ターンパンチのため

強さ	残タイム	ため時間
1	スタート前	1～3秒
2	99～97	4～6
3	96～91	7～12
4	90～79	13～24
5	78～67	25～36
6	66～55	37～48
7	54～43	49～60
F	42～	61～

ため時間…ボタンを押してからのため時間もだいたいの秒数
F…ファイナル

ぜひ一度はファイナルを決めてみよう。

とくに、バイソンは（場合にもよるが）パンチボタンを使うことが多いので、ターンパンチのためはできるだけキックボタンにしよう。

ダッシュ&ターンコンビネーションで闘え

ダッシュストレートなどや、ターンパンチは単発で出すといとも簡単に見切られやすい必殺技だ。そこでこれらの必殺技をヒットもしくはガードさせて削ることを狙って使うようにする。

そこで必殺技などはコンビネーションを組んで使い、確実に相手に当てていこう。

連続技のようにガードさせていき、2つの技がガードからガードにつながり、相手側に返しづらい状況を作るのが効果的だ。

ガードからガードでなくほんの一瞬ガード硬直が解けていると、相手が下に攻撃しようとして来たりするスキに技をヒットさせることができる（逆に無敵技などで返されることもある）。

スキは大きいがリーチのある技だ。狙って使っていこう。

リバーサルWニープレスも出かかりは弱い。ここにダッシュストレートが決まる。

そのバイソン使いにとって必要なコンビネーションパターンを作っていこう。

メインはミディアム

そこでまず必要となるのが中と小の技たち。小の技はほとんどキャンセルがかかり、中の技もなんとか。ギリギリ程度で連続でつながることがある（逆にこの曖昧さがいいかも？）。特に立ち、しゃがみ中パンチ、しゃがみ中キックは使用頻度を高くしよう。ほかにもしゃがみ大キックも中パンチの届かない間合いでは使えるぞ。

これらの技はヒットもしくはガードされたら、ダッシュストレートで削っていこう。ダッシュストレートは小で出すように。ヒットすると相手を転ばすことができる。

バイソン相手に出すヤツが悪い（と思うよ…）

ダッシュ技で返し技を狙え

ダッシュ技は各場面で役に立つ。ブランカのコンドルダイブ、キャミィのキャノンスパイク、などの技はガードしたあとに出せば反撃できる。これぞ肉を削らせて、骨を断つ戦法？

相手の起き上がりやスキにはターンパンチ

相手を転ばせたとき、スキがあったときなどにはターンパンチを使おう。

起き上がりには少し早目に。ターンパンチをガードさせたら、すかさずダッシュストレート。ターンTOダッシュで連続して削るのだ。これはかなり有効な削りテクだぞ。

ヒットしたら連続技につなぐことも可能。重ねかたがポイント。

そこで1ポイント。ダッシュストレートを出すときに後ろから前に入れてパンチボタン3つ同時押しをしてみよう。するとダッシュストレートは小で出したときと同じになり、さらにダッシュストレートからのターンパンチ、ダッシュTOターンというコンビネーションを組むことができる。ダッシュストレートがヒットして転ばせたときなどにスキなく攻撃できるなどのメリットがあるぞ。

ターンパンチはレバーを下に入れておいても出せる。へ

ッドバッドをためつつ動く移動手段としてもいいだろう。

飛び込みのススメ Ver.2

バイソンのパンチはかなり下方向に強い。相手の足払いを置かれても潰すことができる。敵との距離が離れている時には有効だ。

他にも敵の起き上がりにジャンプキックでめくりを狙ってみよう。パンチは早目に出せ。めくるか、めくらないか、プレイヤー本人にもわからないようにして狙うのがベスト。ヒットしたらコンビネーションから削っていこう。

距離によっては、これがあるため安心して跳びこめる。

ここから連続技へ持っていけ。

頭を使え、若人ボクサーよ。

もう一つの必殺技バッファローヘッドバッド。出るまでに少々のスキがあるものの、無敵時間もあるし、ガードされた後のスキも少ないときている。こいつはちょっと使いかたに注目しよう。

ソリコミヘッドはいつも発射OKにしておけ

この技の狙いどころは多々ある。

まずはスタート直後。ガイルなどのキャラクターがいきなり飛び道具を撃って来あとき、これを抜けて攻撃ができる。単調な攻めのタイプの相手にはガンガンと狙っていってはよいのでは…。

ファーストアタックもーらい。

他にも、もちろん対空兵器として、ほんの少し引きつければ、跳んできたものはそのほとんどを落とすことができる。

さて先程、出るときにスキがあると書いたが、これを逆に利用する手もある。このスキのある部分のグラフィック。これはただのしゃがみと同じなのだ。つまり、出した本人はスキがあると思えるが、相手にとってはいきなり出ているように思われている。敵からラッシュをくらっているときは突然出せば相手もひっかかってくれるはず。攻撃的な人間はよく引っかかってくれるぞ。

強さは距離によって変えよう。ガードさせればたいてい反撃は受けにくくなるのだ。

これ実はもうコマンドを入れて出てるんだよ。それじゃ大足払いのスキにきめますか。

足払い波動拳は怖くない

さらにこのヘッドバッド、相手の飛び道具を見てから出すこともできる。リュウ、ケン、ガイル、ディージェイなんかには楽々決まる。さらにはリュウ・ケンの基本技としても言える足払いキャンセル波動拳、なんと足払いをガードした後に出せば返すことができるのだ。

さてここでワンポイント。

大足払い波動拳もこのとーり。

ヘッドバッドは下ための技だが、例えば右向きのとき、左下→左上でもヘッドバッドを出すことができる。つまりこれはダッシュ系の左ためを実行したままヘッドバッドを出せるということ。ヘッドバッドのあとすぐにダッシュストレートなどを出すことができる。あまり意味がないかとりあえず覚えておこう。

結論、ガンガン押せ

てなワケでバイソンはダッシュストレート、ターンパンチ、ヘッドバッドなどで相手を端に追い込んでいくのが理想の戦いだ。相手に逃げ道を与えず、もし跳んできたりしたら次の対空技でしっかり落としてやろう。

落とせ、力の限り

バイソンの対空技はかなり豊富だ。場合に応じて使いわけよう。

まず立ち大パンチのアッパー、距離によって技が変わるがどっちにしろ対空技となる。同様にしてしゃがみ大パンチのライジングアッパーもだ。これらはかなり早目に出せばほとんどの跳び込みを落とせるだろう。

もちろんためているならバッファローヘッドバッドのほうが安全。超早目のダッシュアッパーも対空技として使える。

跳び込みを返す以外でも、ダッシュアッパーには面白い使いかたができる。それは相手をくぐってつかむ戦法。おもいっきり早目にダッシュアッパーを出せば相手の下をくぐることができる。アトはつかむだけだ。

ダッシュアッパーを早めに出してすかしてと…

この着地につかみ技を入れろ。

ヘッドボマー、つかんだ後の対策と傾向

ヘッドボマーはつかんで離したあと、すぐに硬直が解けて自由に動ける。そこで次のまを狙ってみよう。

●めくる

つかんで離したあと、相手方向にずんずん歩いていくと反対側に回ることができる。相手を混乱させるのに使おう。

●逃げ小キック

相手が着地したと同時に逃げジャンプ小キック。相手がしゃがんでいても当てることができる。ベチッと軽くダメージを与えてやろう。もちろん、起き上がりにも使えるぞ。

これいちおー当たります。

最後に…キャラクターの相性は

さて、ダイアグラムを見ていただくとわかるのだがバイソンはかなり不利な立場にある。基本的にオールマイティに戦うことができるが、数キャラ特殊な敵がいる。

その筆頭としてザンギエフが上げられる。一番やっかいなところはダッシュ系、ターンパンチ、一部の通常技をすべてダブルラリアットで返されること。そのため足払いをメインとした戦いが必要だ。

それでは君のバイソンをきたえておくれ。君のバイソンの健闘を祈る。

大幅にパワーアップした通常技で敵を寄せつけるな!!

バルログ

担当：FRS-N.O

新通常技を覚えよう

ダッシュやダッシュターボのころの、レパートリーの少ない通常技からスーパーになって新通常技が大幅に追加された。まずは、この新技の特徴、用途を覚えよう。

・立ち中爪（遠）

実は、3番目にリーチのある技。しゃがみ中爪を出した後出すと効果的。

・立ち大爪（遠）

立ち攻撃の中で最もリーチがある。単発で出すときは技の出が遅いので、相当遠くから出した方がいい。その他は、立ち中爪やしゃがみの小、中爪の後に出すと当てやすい。

・しゃがみ大爪

対空技。出るのが遅いので、相手のジャンプが頂点に達するあたりで早めに出してしまっていい。

・立ち大キック

これも対空技。しゃがみ大爪よりも打点が高いので、相手がジャンプのどの時点で技を出すタイプかによって使いわけたい。相手が、結構高めの打点で技を出すタイプならしゃがみ大爪で、低めに出すタイプなら、この立ち大キックが良い。

まず、しゃがみの小技などの素速い技を出してから新通常技を出そう。

・斜めジャンプ大爪

前作よりもさらに下方向に強くなった。ジャンプ大→しゃがみ中足→しゃがみ中爪の3段は、大爪の方が打点の関係上、入りやすい。

・斜めジャンプ大キック

このキックもリニューアルされ、相手をめくるときに使える。これを利用して、めくり大キック→中足払い×2→しゃがみ中爪の4段が成立する。

このキックがめくりに使える。

・ジャンプ中爪

空中にジャンプしたときに出すと、相手の技に勝ちやすい。少し早めに出すのがコツ。

・立ち中キック（遠）

意外に出が素速く、相手の通常技を止めやすい。リュウ、ケン、サガットなどに目前でいきなり出すとよく当たる。

打点によってしゃがみ大爪と使い分けよう。

・立ち中キック（近）

主に「相手に重ねる技」と覚えておこう。相手の起き上がりに置いておくのも有効。そのほか、地上にいて、空中の相手を対空技などで落とした後、相手の落下地点に置いておくと、着地昇龍拳やサマーを相手が狙っていた場合、必ず相手にヒットさせることができるぞ（着地リバーサルは出ないため）。

相手の着地にはこの中キックを置いておくのがいい。

新必殺技を要所に取り入れる

今回新たに追加された、新必殺技のスカイハイクロー。

この技は、主に奇襲として使うほか、バルセロナやイズナを併用しても使える。壁向かいジャンプまではこれらとまったく同じグラフィックなので、相手を幻惑することができる。また、ローリングクリスタルがたまっていないときのみ、相手方向にも跳べることを覚えておいて損はない。

軌道は、大＝低、小＝高なので、地上の敵を狙うときは大、読みで相手が空中戦を挑んでくると思ったときは小を使おう。

スカイハイクローはこのほか、相手に追いつめられたときに壁を背負った状態ですぐ出せば形勢逆転に使える。

バルログの壁向かいジャンプを見たらすぐ登り攻撃で返そうとするプレイヤーには効果テキメン小スカイハイクロー。

基本戦法の組み立て方

新通常技はなかなか出が遅いものが多いので、隙の小さい、しゃがみ小、中爪でカバーする。しゃがみ小、中爪を相手にガードさせ、つぎに新通常技の立ち中、大爪につなげる。連続ではつながらないが、反撃しようとしたキャラは無敵技でもない限りくらってくれるだろう。

単発で出すには、立ち中キックを出そう。この技は新技にしては出が速く、攻撃判定も強いので多用できる。

このように素速い技をガードさせてから新技につなげるのが基本。このほか、新技でモーションの小さい技に立ち小キックがある。大爪などのモーションの遅い技をスカして跳びこもうというキャラには、この立ち小キックがフェイントとしてうってつけ。この技は隙が小さく、一瞬身を乗り出すようなポーズをとる。ときどき意味もなく出してみよう。引っかかって跳んでくればしめたもの。

起き上がりを狙え!!

相手の起き上がりには、しゃがみ中キック×2→しゃがみ中爪を狙おう。ただし、ディージェイと春麗には非常につなぎにくい。

このバリエーションとして、立ち中キック（近）→しゃがみ中足払い→しゃがみ中爪というのがあり、リュウ、ケンに有効。少し早めに置いておくような感じで出さないとつながらない。

はい、3段確定!!

各キャラ別対処法

VSキャミィ スパイラルアローに注意

バルログの新通常技は隙が大きいので、必らず技は当てるかガードさせるかのどちら

かにしよう。スパイラルアローばかり狙ってくるキャミィには、立ち小キックなどの隙の小さい技でスパイラルを誘い、ガードしてから反撃だ。

VSフェイロン
常に先手先手で!!

フェイロンには、しゃがみ小爪などで常に押し込む状態にしたい。「依存度80%」と言われるフェイロンのしゃがみ大パンチは、スカして跳びこむか、遠くからしゃがみ小爪→スライディングなどの連係技で抜けよう。

VSディージェイ
めくり投げに注意

最近、めくり投げばっかり狙ってくる人がいるが、これは着地にスライディングやしゃがみ中足払いを置いておくような感じで防ごう。間合いを広く取って闘おう。

VST・ホーク
カウンターされないように

T・ホークは、通常技が滅法強いので、うかつに手出しできない。立ち中キックなどをメインに攻めよう。

VSリュウ
中キックで押せ

しゃがみや立ちの爪で少しずつ押していき、立ち中キックをときどき出す。この技は結構相手の技をつぶせるので多用していこう。

VSケン
バクチ昇龍さえなければ…

リュウよりも昇龍拳が少し怖い。バクチ昇龍に当らないように、少し横分身を多めに加えた動きをするといい。

跳びこみは、しゃがみ大爪、立ち大キック、ジャンプ中キック、ジャンプ中爪と、返し技は数多く存在するぞ。

VS本田
待たないでよ〜!!

対本田戦は、ダッシュのころとあまり変わらない。待たれると少々つらい。少しでも動きだしたときに勝負をかけよう。跳びこみは大爪、地上ではしゃがみ小、中爪で押せ。

VS春麗
しゃがみ中キックの間合い外から闘え

春麗のしゃがみ中足払いは、間合い外から立ち大爪を当てるようにする。少し難しいが春麗の跳びこみはしゃがみ小爪で返せるぞ。

VSブランカ
間合いを離して闘え

ブランカの十八番、ローリングアタックは、ガードした後に立ち大爪で一方的に返せる。しゃがみ中足払い、パンチが結構うざったいので技の出かかりにくらわないようにしたい。そのためには、しゃがみの小、中爪などの素速い技から新通常技につなげよう。

ブランカのローリングの戻りには立ち大爪。

VSザンギエフ
足払いをスカして攻撃だ

ザンギエフには、余計なことをしないで、立ちやしゃがみのリーチのある技のみで攻めよう。足払いなど弱体化したとはいえ、スクリュー系の減りはバカにできない。跳びこみ攻撃を返すのは登りのキックがいいだろう。バックスラッシュで間合いを離すのもよい。

VSガイル
しゃがみ中払いの戻りを刺せ

ガイルのしゃがみ中足払いの戻りが、隙が大きいので、ここにスライディングやしゃがみ中爪を当てよう。ソニックの撃ち際には、少し遠めから大爪で跳びこもう。スーパーではジャンプ中キックよりも大爪の方がガイルの技をつぶしやすいぞ。

VSダルシム
遠くからの跳びこみは厳禁

ダルシムの立ち大パンチには、一応しゃがみ中キックで一方的に打ち勝てる。遠く離れたときは1回2回くらい狙ってみよう。

ダルシムというと、ついつい跳びこみたくなるが、ここは間合いをつめるまで跳びこみは厳禁だ。いいかげんな距離からの跳びこみは、すべてダルシムのバックジャンプ攻撃のマトなのだ。

VSバイソン
先手必勝!!リーチの差を生かせ!!

バイソンには、レッククラッシャーに気をつければ、立ち、しゃがみ中爪などで押していける。

バッファローヘッドバッドは起き上がりに狙ってくると思われるが、このときは、密着状態から垂直ジャンプ中キックで返せるぞ。

VSバルログ
隙を突いてカウンターぎみに技を入れよう

同キャラ戦だけにやりずらいところだが、うまく新通常技をスカして、そのバックモーションに技を入れよう。相手のスライディングなどは立ち中、大爪を入れよう。

VSサガット
しゃがみ技をメインに!!

サガットには立ち中キックで攻めよう。と、いっても、サガットの足払い系に負けやすいので、ときおりスライディングやしゃがみ爪もまじえるようにする。

跳びこみはしゃがみ小爪でスカして投げ、というのも使える戦法だ。

バッファローヘッドバッドは、頂点で中キックを出せば勝てる。

この中キックが頼りになる。

VSベガ
絶対に近寄せるな!!

ベガを近寄せると、立ち小キックカツカツ法で、簡単に爪を折られてしまう。常に技をガードさせてベガの動きを封じるような試合展開にしよう。

ベガの起き上がりには、地上で技を重ねるよりも跳び蹴りをガードさせたほうがいい。相手が起き上がり投げを狙うようなプレイヤーなら、地上で中足払いを重ねるのも有効。

キャラクター別最適多段連続技表

相手キャラ	連続技	段数
リュウ、ケン	しゃがみ小爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
本田	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
春麗	ジャンプ大爪→しゃがみ中足払い→しゃがみ中爪	3段
ブランカ	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
ザンギエフ	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
ガイル	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	5段
ダルシム	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
バイソン	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
サガット	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	5段
バルログ	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
ベガ	しゃがみ小爪C中ゴロ→しゃがみ中爪	5段
T.ホーク	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
フェイロン	しゃがみ小爪C中ゴロ→しゃがみ中爪	5段
ディージェイ	しゃがみ小爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
キャミィ	しゃがみ小爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段

※文中の略字：C＝キャンセル　　ゴロ＝ローリングクリスタルフラッシュ

おまけ

これがキラ別最適コンボだ!!

絶対性能で相手を葬れ！

サガット

担当：Ace

タイガーショットで押しまくれ

コマンド系の飛び道具を持つキャラなら誰しもそうだが、サガットのタイガーショットはその中でも群を抜いて強い。

タイガーは当然グランド〜で。

スキがなく連射できるので容易に相手を押していける。跳んできたらようしゃなくアパカッと迎撃していこう。このとき頂点近くで技を出してくる相手がいるが、サガットは背が高いためくらったり、もしくはガードになってしまうことがよくある。そういうときは投げ返しを狙おう。その他、対空兵器は大足払い、しゃがみ大パンチ、立ち大パンチ、登り蹴り等使いわけていこう。

性能はほぼ互角 VSリュウ、ケン

ライバル同志ということもあり、この勝負は読み合いがすべて。タイガーと波動拳を撃ち合ってもこちらが有利。ダメージの大きさもこちらが上。こっちは波動拳を見てから跳んでも間に合う、向こうは間に合わない。と書くと完全にサガットの方が有利そうだが、でかい分くらい判定が大きい。空中戦で不利、スピードがのろい等有利な点ばかりではない。しかし総合的にはサガットが有利か。

戦い方としては、跳び込んだとき足の先を波動拳の手に当てることのできる距離を保ちたい。このくらいの距離で弱下タイガーを主に戦っていこう。ちなみにこの距離だと相手が跳び込んできたとき技を出していないとアパカッがスカリやすいので注意しよう。それとリュウの竜巻は下降中の無敵時間がなくなったのでガードしたあと、心おきなくアパカッを撃とう。

見てから跳んでも間に合うぞ。

ドスコイに注意 VS本田

この闘いにおいて下タイガーは禁物。ベガもそうだが下タイガーを抜けて上攻撃してくる。かといって上タイガーを撃っていればいい、というものでもない。相手が溜めていないようなら下タイガーで攻めていく。対空兵器は、早めのタイガーニーだ。

ドスコイがきたら逃げ蹴りを出して当たらなければ着地後投げよう。スーパー百貫はアッパーカットで撃墜だ。

ラッシュがムリだ VS春麗

起き上りスピニングが強化され、ラッシュをかけづらくなってしまった。これからは無難にタイガーを重ねる程度にしておこう。

普段は基本で戦う。ミスのないようにしよう。

うおっ！リバーサルスピニング強すぎるぜっ！

所詮は獣 VSブランカ

基本パターンにもっていく。

ガードしたあとにタイガーで攻める。

ブランカの跳び大パンチが弱体化したため、大足払いでも勝てるようになった。登り蹴りでもいいし、もちろん近ければアパカッの餌食だ。

ローリングはガードしてリバーサルで強下タイガーを撃てば墜とせる。バーチカルは頂点まで達して回っているところをアパカッでいこう。

いぢめに等しい VSザンギエフ

とにかく間合いを広げよう。そして相手をよくみて下タイガーを小、中で出していこう。

きさまごときにパーフェクトで当然だ

跳んできたら立ち大パンチで落とす。少しでも近いと相打ちになるので先を当てるようにしよう。

もし近づかれたら落ちついてローキックを主体にタイガーで間合いを離していく。

もうダブルラリアットで下タイガーは抜けれないぞ。

先読み三段に注意 VSガイル

とにかく強タイガーで押していこう。サマーを打ってもソニックを撃ってもタイガーだ。跳び込んできたときは遠間なら立ちもしくはしゃがみ大パンチ。近ければアパカッで迎撃だ。

よくニーで前進してソニックを撃つヤツがいるがこういうヤツは次に先読みで跳び込んでくることが多いぞ。むやみにタイガーを連発せずによくみて対応していこう。

ヨガかムエタイか VSダルシム

すぐドリ&スライディングでタイガーモードをものともせずちくちく攻めてくるダルシム。ここは基本技を主体に戦っていこう。

ローキックを主にしゃがみパンチ、足払いなどで攻めていき対空兵器は逃げ蹴りだ。テレポは先読み三段でGO！

ちとトリカゴがつらい VSバイソン

基本がすべて。とにかく間合いを広げ下タイガー連打。跳んできたなら登り蹴りだ。(近ければ当然アパカッ)しかしバイソン、実は新たなトリカゴ抜け技をマスターした。バッファローヘッドバットだ。これで抜けて中足払いパンチの脱出法を覚えた、のでアパカッ式トリカゴではなく登り

蹴り式のトリカゴを用意しよう。

100%投げはもうないぞ
VSバルログ

今回めくって100%投げがどうもない（らしい）。

タイガーは余裕で見切られてコンボられるので近距離ではひかえる。これでは基本パターンにもっていけないので、ローキックをやはり使ってみる。跳び込んだりもいいだろう。

とにかくバルセロナでもなんでもいいからアパカッで転ばせてラッシュにもっていこう。

下タイガー命
VSサガット

この戦いはいかに辛抱強く下タイガーを撃ち続けられるかにある。先読みは本当に勝負をかけるときのためにとっておこう。といってもタイガーの撃ち合いだけで戦いが終わるワケではないのでいかに攻めどきを見極めるかが問題。相手がタイガーニーで下タイガーを起えてきたときなどに跳び込むとよくきまる。しかし相手もこっちを観察していることを忘れてはいけない。よく相手を見て闘おう。

上タイガーイコール敗北

端に押いつめろ
VSベガ

上タイガーを弱で撃ちつつタイガーニーで近づいて端に押いつめて、ラッシュで勝負をものにする。(超アパカッ反応ができるなら別) 下タイガーもきかないのでつらいが、落ちついていこう。

やめてくれえ。待ちベガだけは…

間合を離して
VST・ホーク

スタート時の間合よりもさらに離れて戦う。トマホークバスターをタイガーにあわせられるからだ。とにかくこれはくらわないように。

コンドルダイブはT・ホーク側が出すような位置にいるなら、まずアパカッが間に合う。

とにかく近づけなければ、大丈夫だろう。

のびるトマホークバスター。この距離は危険だ。

コンドルダイブは確実にアパカッで。

基本で楽勝
VSフェイロン

とにかくタイガー。相手をよく見て撃っていれば跳び込まれても対応できるハズ。間合はスタート時よりちょっと遠目で。

接近されるとつらい
VSディージェイ

基本パターンで戦うことに変わりないが、ディージェイは跳び込み及びしゃがみ攻撃が強いのでとにかく離れて戦う。間合いを離してタイガーで攻めよう。出きることならディージェイのジャンプと同時にタイガーニーを合せよう。

ディージェイに追いつめられると結構痛いぞ。

タイガーニーで落とせればすべて最高。

すべては黄金パターン
VSキャミィ

跳ばせて落とす。これこそ基本。当然のようにキャミィもその餌食となる。下タイガーで跳ばせてアパカッ、大足払いで落とす。ナックルできたら足払い。

実はキャミィはサガットで対戦する上で物理的にも精神的にも最も楽なキャラだ。ここは一つ、ミスをなくし、CPUのかわりに連続技の練習相手になってもらおう。

しかし唯一、中距離からのスパイラルアローが恐いので注意しておこう。

スパイラルアローさえ返せれば…

この世にはびこる悪を一掃

ベガ

担当：TKO

基本は立ちキック攻撃

ベガはジャンプの軌跡が緩慢な上にその速度も遅いため、どうしても他のキャラのように相手の諸動作のスキを突いて跳び込む、といった戦法がとりづらい。

それ故に地上戦を主体とせざるを得なく、そこで主軸となる通常攻撃は立ち大（中）キックに他ならない。

中と大では攻撃速度と戻りに若干の違いがあり、大は威力とリーチに優れるが攻撃速度と戻りが遅く、中はその逆といった感じだ。

普段は中キックで牽制と攻撃を兼ねつつ、要所で大キックを出したりと使い分けるようにするといいだろう。

ただし、立ち中（大）キック攻撃は「やられ判定」が大きいという欠点があり、これには十分注意してほしい。

どういうことかというと、立ち中（大）キックが届くか届かないかのギリギリの間合いで相手に立ち小パンチを連射されているだけで、なんとベガの立ち中（大）キックは返されてしまうのだ。

キャラによってはしゃがみ中パンチや立ち（小）中キック、更には立ち大パンチで一方的に返されてしまう間合いがあり、それらは大抵の場合こちらの攻撃判定の外から狙うことが可能なのだ。

相手からすればリスクもほとんど無いうえに牽制効果は高く、帝王の側にしてみればこちらが牽制で振ったつもりの足に攻撃を当てられてしまうのだから、たまったものではない。結論としては「相手に当らない間合いでは無闇に足を振り回さない」ということになる。これを逆手に取ってフェイントに立ち小キックを混在させて相手のスキを誘うこともできなくは無いが、根本的な解決策ではない。

では、こちらの間合いの外からシャカシャカと牽制してくる手合いには、どう対処したら良いのだろうか？

それは…

どうだ？我輩の脚は長いだろオラオラ、なんてやっていると…

ンなもん知るカボケ！とばかりに手痛い報復。

更に一歩間合いを詰めて蹴りを叩き込む

要は攻撃判定ギリギリで相手を蹴るようにするのでは無く、そこから更に一歩踏み込んで相手に蹴りを見舞うようにすればいいのだ。

相打ちになることも多いが、これが無難な解決法。

持前のリーチの長さという利点は薄れてしまうが、これなら一方的に返されてしまうといったことにはならない…のだが、実はこの対処法、「相打ち」が多いという欠点を抱えていたりする。

しかし、こちらは大による攻撃を行なっているため、たとえ相打ちだったとしても基本的にベガの側に分があることは言うまでもない。

ただし、ライフゲージが残り少なかった場合などは、相打ちをためらう余りに実行したくてもできないことがあるだろう。

リスクを恐れず、確実に転倒させたい場合はホバーがベスト。

そういう場合は、突然ホバーキック（しゃがみ大キック）やダブルニープレス（相手によってはサイコクラッシャーアタックも有効）を出したりして、相手を転倒させてやろう。ただし、相手が手数を出さずにガードばかりしているようなら、自殺行為に終わる可能性が高いので注意が必要。

また、こちらの足やホバーキックに無敵技（昇龍拳やキャノンスパイクなど）を合わせようとしてくる輩にも十分気をつけたい。

とにかく相手を倒してしまえばこちらのもの、そこから一気に勝負をかけよう。相手を転倒させたら…

めくりを狙って跳び込む！

基本的に、ジャンプ大キックによる跳び込みが有効。

ベガのジャンプ大キックはめくりを行ないやすく、そこからの連続技も実に強力なものが存在するので、これを狙わない手はない。

ベガは一端防御に回ってしまうと（特に飛び道具を持った相手に対しては）劣勢を挽回するまでが一苦労なので、数少ないチャンスは確実にモノにしておきたいところだ。

画面端ではめくれないので、狙うなら小足からの連続技を。

相手を倒した場所が画面端だった場合は、ジャンプ大キックで跳び込むよりも、起き上がりに技を重ねる連続攻撃を狙ったほうがいいだろう。

また、起き上がりに際してほんの少しだけ速くデビルリバースを出しておき、相手の起き上がり必殺技などをスカして攻撃するなどの戦法もあるが、これは一試合に一度通用するかしないか程度のものなので、攻撃バリエーションの一つとして覚えておこう。

すかしデビルリバースを狙うなら、こんな感じで。

跳び込みからの連続技については連続技ページを参照して頂くとして、ここからはその他の状況において使える技について解説していこう。

実は使える小キック

立ち小キックは見た目にもリーチが短く、威力もなさそうに思えるが、実はベガの攻撃を支える柱の一つとして、なくてはならない技だ。

立ち小キックを密着して叩きこんだ４コンボ。結構減るのだ。

連続技でも説明した通り、立ち大キックにつなげられるという利点はもとより、小キック単体でも密着状態から相手方向にレバーを入れたままボタンを連打することによって、かなりのダメージを相手に与えることができる。

この中足払いをツブせるというのは、かなり心強い。

垂直ジャンプ小キックも、下方向への攻撃判定が強いので（限定された状況下においてではあるが）かなり使い勝手が良い。

垂直ジャンプした際に、ザンギの大足払いやガイルの中キック、ダルシムのズームパンチなどを着地際に置かれた場合でも、大抵の場合それらを上から潰してしまえるのだ。

特にガイル戦においては使用頻度は高く、これと垂直ジャンプ大キックを併用すればより一層効果的だ。

めくりで相手を跳び越してしまいそうになったら…

良くあることだが、めくりを狙って跳び込んだものの、若干タイミングを誤ったばかりに相手を跳び越えてしまいそうになったり、スライディングで返される、もしくは背後に回られそうになる場合も多い。

そういうときは、とっさに大キックを中キックに切り替えてみよう。ディージェイのスライディングの終わり際の振り上げた足に負けることがあるものの、その他のキャラのスライディングにはまず負けることはない。

斜め下方向への強さは、大キックの比ではない。

跳び越えてしまったかな？という場合でも、ジャンプ中キックは腰の辺りまで攻撃判定が存在するため、そこで攻撃がヒットしてくれることが多い。ここでヒット時の打点が低いようなら、立ち小キック→立ち大キックといった連続攻撃につなぐことが可能だ。

ベガの対空兵器

ベガには、リュウやケンのような「昇龍拳」などといった絶対的な対空兵器が存在しない。加えて通常攻撃で使える技のバリエーションが少ないためにスキが生じやすく、他のキャラからみれば気楽に跳びこんで攻めることができるといった感がある。

だが、ラッシュをかけられた場合でも、状況に応じた返し技を知っているのといないのとでは雲泥の差がある。

そこで、それぞれ跳び込まれた間合いにおいて、有効な返し方をみてみよう。

やや遠間で跳ばれた場合

一見立ち大パンチが使えそうに思えるが、これは相手が跳んだ瞬間に、しかも真下に拳を置くように出さないとまず勝てない。判定面でも今一つ信頼性に薄く、この方法はあまりお勧めできない。

どうしても使いたければこういう感じで。でもムズいぞ。

そこで、普段は垂直ジャンプ大キックをメインに使おう。

よほど強力な跳び込み攻撃でもない限りまず負けることはないし、悪くても相打ちになる程度で済む。相手がこちらの迎撃を予測して早目に攻撃を出しているようなら、それを見てから着地にスライディングを合わせるものいい。

ベガ対空兵器の基本中の基本、垂直ジャンプ大キック。

近間で跳ばれた場合

相手が跳んだ瞬間を狙っての、上り中キックが有効。

もしくは、威力的には少々辛いが垂直ジャンプ小キック（またはパンチ）もそこそこ使える。反応の速い人なら、遠間のときと同様に垂直ジャンプ大キックを使ってもいいが、この間合いでは上からかぶられて一方的に負けることがある。また、リュウやケン、ガイル、ディージェイ、T.ホークなどのジャンプ大キックはしゃがみ大パンチで返すことが可能なので、覚えておくといざという時に役に立つぞ。

このしゃがみ大パンチが役に立つのだ。

帝王は頂点を目指せるか？

実際、相当きついと言わざるを得ない。飛び道具を持った相手にはそれだけで辛いし、攻撃の主軸とせざるを得ない立ち中（大）キックのやられ判定が大きいというのは、かなりのマイナス要素。

天敵の存在も頭の痛いところだ。これについては、本田やT.ホークがしゃがんでひたすら待つような相手ではないことを祈るしかない。

ただし、どのキャラに対してもめくりが入りさえすれば、そこから強烈な連続技を叩き込めるため、常に逆転の要素はある。そう、帝王はかなり一発屋的な要素を内包しているのだ。

旧キャラ連続技集

キャラ別に最強の連続技を使い分ける！

リュウ

担当：YOU. A

相手キャラによって3段階攻撃の使い分けが必要

相手をピヨらせたときに決めるリュウの連続技は、ジャンプ大パンチ（大キック）から入り、着地後アッパーやフックから昇龍拳、竜巻などにキャンセル技でつなぐ3段攻撃だ。相手キャラによって昇龍拳や竜巻施風脚の入りやすさが違うため、表にまとめた。

相手キャラ	リュウの連続技
リュウ	ジャンプ大パンチ→アッパー大竜巻※
本田	ジャンプ大パンチ→立ち中キック大昇龍拳
ブランカ	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳※
ガイル	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳
ケン	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳※
春麗	ジャンプ大パンチ→アッパーファイヤー波動拳
サンギエフ	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳
ダルシム	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳※
ホーク	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳※
フェイロン	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳
ディージェイ	ジャンプ大パンチ→フック大竜巻
キャミィ	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳
バイソン	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳※
バルログ	ジャンプ大パンチ→フック大竜巻
サガット	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳
ベガ	ジャンプ大パンチ→アッパー大昇龍拳※

アッパー…立ち中パンチ、しゃがみアッパー…しゃがみ大パンチ、フック…立ち中パンチ末尾に※のついた連続技は最後の必殺技が空振りしやすいので、アッパーを中足払いに変えたほうが確実なもの。

ジャンプ大パンチの当て方が重要なポイントだが、これはケンと全く同様なのでそちらを参照してほしい。

表中の連続技はすべて相手の正面から入るものだが、めくりで攻められるときは、めくり（ジャンプ大キック）→アッパー大昇龍拳が強力だ。これはバルログ以外のすべてのキャラに入る。バルログにはアッパーをフックに変えればよい。めくれるかどうかは相手キャラや状態によって変わるので、詳しくは64ページを見てほしい。

リュウの醍醐味 起き上がりを攻める一撃必殺の連続技

相手の起き上がりに正面から跳びこむならば、ジャンプ大パンチ→中足払い大波動拳を狙う。従来から使える3段攻撃で、依然使用頻度は高い。

起き上がりをめくりで攻めるときは、めくり→しゃがみ中パンチ→中足払い大波動拳が強烈で、春麗、バルログ、ディージェイ以外には入る。しゃがみ中パンチ→中足払いのつなぎがやや難しいが、決まればまず間違いなくピヨる。

起き上がりに密着状態から攻めるなら、中足払い→中足払い大波動拳が有効。最初の中足払いを起き上がりに相手に重ねておくように出せば、前記の3キャラ以外には連続になり、ほぼピヨらせられるオイシイ3段階攻撃だ。

起き上がりに相手の体の上に中足払いの攻撃判定を重ねておく。

すかさずもう1発中足払いから…。

キャンセルさせて大波動拳。これでほぼピヨる。

大パンチを引きつけずに当てれば 大→大→昇龍も可能

ケン

担当：YOU. A

ジャンプ大パンチの当て方がポイント

相手をピヨらせたときのケンの連続技は、全キャラに対してジャンプ大パンチ→アッパー小昇龍拳が決まる。ただし、昇龍拳自体の攻撃判定が小さくなった関係で、ターボのときよりかなり入りにくくなっている。

決めるポイントは、ジャンプ大パンチを着地寸前まで引きつけるのではなく、できるだけ早めに当てるということ。ただし、背の高いキャラにあまり高い打点でヒットすると、着地後のアッパーに連続にならない。くらい→くらいでつながる程度に早めに当てることが重要だ。

この3段が最も入りにくい相手のリュウ、ケン、春麗はいずれも背の低いキャラなので、高い打点で大パンチを当てても、着地後のアッパーに連続でつながる。これらのキャラに対しては空中で先に大パンチを出しておき、落下にまかせて当たるように出すタイミングを調節しよう。

ジャンプ大パンチをできるだけ高い打点で当てる。着地直前まで引き付けると昇龍拳が空振りしやすい。

着地と同時にアッパー。この時点で昇龍拳を入力完了している。

最後は小昇龍拳が基本。大昇龍拳が入るキャラは限られる。

大→大→小昇龍拳が基本

最後の昇龍拳は、無難にいくなら小で出すのが安全だ。大昇龍拳は、後半の2発が当たれば多少威力は強いが（小昇龍拳に比べ、小足払い1・5発分ダメージが大きい。出かかりの1発は連続攻撃中は当たりにくい）、最後の1発が当たらないと相手は転ばない上に、相当近くないとその1発が当たらないのだ。相手によっては、大→大→大昇龍拳や大→中→大昇龍拳のほうがダメージを与えられるキャラもいるが、基本は大→大→小昇龍拳と考えておいていいだろう。

めくりで攻められるときは、めくり→アッパー大昇龍拳で問題ない。これは全キャラに必ず決まる。

相手の起き上がりを攻める連続攻撃なら、ジャンプ大パンチの跳びこみからフック（立ち中パンチ）小昇龍拳、中足払い大波動拳など。起き上がり必殺技を狙ってくる相手なら前者を、ガードする可能性の高い相手には後者を使おう。

ケンの昇龍拳の威力

	1発目	2発目	3発目
小昇龍拳	9.5	―	―
中昇龍拳	8.5	3.5	―
大昇龍拳	1.0	8.0	3.0

小足払いを1としたときのダメージ量

中国娘の連続技
春麗
担当：FRS-N.O

起き上がりスペシャル
しゃがみ中キック→掌底キャンセル大気功拳
これは溜めの難しさ、キャラの位置と相手によって入るかどうかの色々な条件があるものの、決まればまず相手はピヨる。ダッシュターボではまず入らなかった（というよりも連係技として使っていた）が、春麗使いを自称する人は一度は決めてみるべき連続技だろう。

さっそくいってみよう！

百裂3段
ジャンプ大パンチ→掌底キャンセル百裂キック
ストIIダッシュより登場の3段。新キャラ4人にも決まって言うことなし…だが、またブランカに入らない!!（めくりで大パンチor大キックを入れれば決まる）

通常技3段
これは、バリエーションがいくつかあり、ジャンプ大パンチ→しゃがみ中キック→オーラパンチ（元キック）を始めとした、いわゆる「ジャンプ大攻撃→しゃがみ中攻撃→しゃがみor立ち大攻撃」だ。連打じゃ入らないので目押しで行おう。キャンセルに自信のない人はこっちの3段で。

気功拳3段
ジャンプ大パンチ→掌底キャンセル大気功拳
スーパーになって出の速くなった気功拳を組みこんだ3段。画面端ならばブランカにも入るのを覚えておいてそしい。

低めにジャンプ大パンチ。

掌底を当てる。当たった瞬間に溜めを解放し、レバーを前に入れて…

大パンチ連打。実は使うボタンは大パンチ1コなのであった。

起き上がりに早めにしゃがみ中キックを重ね…（レバー＝左下）

すぐレバーを左に入れて大パンチ。

掌底が当たったらレバーを右へ入れて大気功拳。

ガイルといやあ大中サマー
ガイル
担当：C-LAN

ガイルの持つ連続技で、最もポピュラーなものは、

ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルト
の3段攻撃だ。入力も簡単で、どんな状況からでも狙える実に役に立つ連続技だ。実際には、ジャンプ中キックから入れる機会が多くなるだろう。中キックは横と下方向に強く、飛び道具を先読みしたり、起き上がりに攻めたりする場合使いやすい。ピヨリに入れるときはこれがいい。

少しでも威力を増加させたいならば、
ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→サマーソルト
がいいだろう。一瞬レバーをニュートラル、もしくは左右に入れて大パンチを押さなくてはならない。これの比較的出しやすい方法は、
①ジャンプ大パンチを当てる
②着地後、レバーを左に押しつけて大パンチ／と同時に…
③レバーを左上に入れつつキックボタン連打

ニュートラルで止める感覚をつかむまではこの方法がいいだろう。ただ、昇龍拳の落下などに、アッパーサマーを単体で入れるときは投げになってしまうため、ニュートラルで止める感覚をぜひ養ってほしい。

ジャンプ大パンチをこのへんで当てる。

そしてしゃがみ中。すぐにサマーソルトを入力すれば…。

ほら、ね。簡単でしょ。

なお、この3段はリュウ、ケン、本田、春祈には入らないので注意。

相手が端でピヨったときは
ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→大ソニックブーム→立ち大パンチ（裏拳）
の4段攻撃が強力。遠くから小ソニックを追いかけていけば、コンボボーナス6500点もの5段攻撃になるが、実際に入れる機会はほとんどないだろう。

アッパーで止まってしまわないように。コツをつかむまで難しい。

さて話を戻そう。この四段が入らないキャラは、本田、春麗、ガイルの3キャラ。春麗は裏拳が、本田とガイルは大ソニックブームが連続にならない。そこで、これを少し改良し…
ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→大ソニックブーム→中足払い
とすれば全キャラに入るようになるぞ。春麗は裏拳だけ中足払いに変えればよい。

ラストに裏拳でバチンと決める。昔は半分以上へったのにね。

ガイルの連続技はスーパーではダメージ量が低下しているのが少し悲しいが、やっぱりカッコよくきめたいよね。

頭を使った連続技で勝負!

ブランカ

担当：TKO

頭突きを使ったお手軽3段

あまりにベタベタなリード文で恐縮だが（なら書くな）「頭を使う」というのは、レバー入れ中パンチ（頭突き）のことを指す。頭突きは2段攻撃になっており、最初の1段目にキャンセルをかけることが可能となっているのだ。

これを連続技に組み込んでいかない手はない。そこで、

ジャンプ大パンチ→レバー入れ中パンチ→キャンセルローリングアタック

相手キャラを選ばず、誰にでも入るというのが最大のメリット。加えて実に出しやすく、使いやすいぞ。

ジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→大足払い

すでにお馴染みとなった連続技。相変わらず最後の大足払いが入りにくくなっているので、確実に3段を叩き込みたい場合は中足払いで代用しよう。

小足払い→レバー入れ立ち中パンチ（頭突き）→キャンセルローリングアタック

まずは基本のジャンプ大パンチ。それから…

この頭突きにキャンセルがかかる。さらに…

キャンセルローリングアタック。実にお手軽な連続技だ。

倒れた相手の起きあがりに小足払いを重ねておき、ヒットしたらすかさず頭突き→キャンセルローリングアタック。かなりシビアな目押しが要求される連続技。

確実に出せるまでには相当の修練が必要とされるだろうが、ブランカマスターを名乗るのならば是が非でもモノにしたいところだ。

中足払い→立ち大パンチ

前述の連続技が辛い人は、少々地味ではあるものの、こちらを狙ったほうが確実。

相手の起きあがりに中足払いを重ね、立ち大パンチ（要目押し）を入れてやろう。

めくりジャンプ大パンチ→立ち中パンチ×2→しゃがみ大パンチ

レバー中立&近距離で出る立ち中パンチが、目押しで2発入ることを利用した連続技。

威力は大きいが、それに比例して難易度も高いぞ。

お手軽に、そして痛烈に

E・本田

担当：立衆多

本田を使うならこの連続技だ

全国の本田愛用者の皆様、ぜひ左記の連続技五種をマスターしましょう。

①ジャンプ大パンチ→立ち大キック

②めくりスモウプレス→レバー入れ中キック→百裂張り手

③さば折り→スモウプレス→しゃがみ中キック

④ジャンプ大パンチ→立ち小キックキャンセル→大スーパー頭突き

⑤めくりスモウプレス→立ち小キック×2キャンセル→大スーパー頭突き

①は改めて説明するまでもないだろう。お手軽かつ強力なのでどんどん使ってしまおう。ただしバルログだけには決まらない。

②はスモウプレスのタイミングに全てがかかっている。相手によってどの辺りにヒットさせればよいかを頭に入れておこう。体の小さいキャラが相手のときにはやりにくいけど、ダルシムやディージェイ、バルログに決めるとほぼ確実にピヨるぞ。

体のデカイ相手にはこの辺で。

逆に小さい場合にはここら辺だ。

③は上りスモウプレスのタイミングでボタンを押すとうまくいく。相手を端に追いつめている場合は、外れた後に大百裂張り手で削っていくとよい。ただし投げ返されない程度の間合いにしておくこと。

だがバルログとバイソンに対しては、それぞれ2ヒット、1ヒットずつしか入らず、登りのタイミングよりやや遅めにスモウプレスを出さないと当たらない。またリュウ、ケンや本田、バルログには決まらない。

レバーはあらかじめ斜め上方に入れておこう。

④は全キャラに効く。①と比べてこっちの方が威力が大きいのでぜひマスターして欲しい。個人的には一番オススメの連続技。

⑤は現在のところ最強の連続技。②と比べてもこちらの方が威力が上だ。相手の体力を約半分減らしてしまう。バルログと春麗には3段までしか入らないが、この3段を決めた直後にまた適当な技を決めるとかなりの率でピヨってくれるぞ。小キックの2発のつなぎはボタン連打でやってもオーケー。

相手の体力に注目！４段でこれだけ減らせるのだ。

以上紹介した五種類の連続技、大ざっぱに言うとポイントは二つ。ひとつはスモウプレスのタイミング、もうひとつは小キックキャンセルのタイミングだ。後は自分なりに、「こうゆう場面になったらこの連続技を使うのだ。」という一種の「型」を作ってしまえば、キミは立派な本田使いだ。日本男児本田ここにあり、と世に知らしめるべし！

ザンギエフ

一発入ってくれればなあ…

担当：いなりん

技の威力はトップクラス

ザンギエフは通常技の威力が大きいので、連続技も非常に強力で相手の体力をごっそり奪うことができる。

めくりボディプレス↓立ち中パンチ↓立ち小キック↓大足払い

ザンギの連続技の中で最もポピュラーなものである。威力も強力で全キャラに入るので使用頻度の高い連続技である。

また、威力の点から言えば最後の大足払いの代わりにスクリューをかけるのがよいのだが、これはもちろん連続技とはならない。

ここから大足払いにするか、スクリューにいくか考えどころ。

めくりボディプレス↓立ち中パンチ↓大足払い

先程のものから立ち小キックを省いたものである。こちらの連続技の利点は、格段に入れやすいということである。

キャラによってはこれだけでピヨるので、確実にピヨらせたいときはこちらをお勧めする。

ピヨってくれるしこれだけ減らせる、お手軽だね。

めくりボディプレス↓中足払い↓ダブルラリアット

ザンギの連続技の中で唯一必殺技を使ったものであるが、あまり使う機会はないだろう。しかも、この連続技は春麗とバルログには入りづらいのである（春麗には入らないのでは？入ったことがない。）

春麗に入ったよ、という人は教えてください。

めくりボディプレス↓立ち小パンチ連打×α

キャラによってはこの連続技が最も威力のあるものとなる。なぜかと言うと、キャラによって立ち小パンチの入る数が違うのである。

こいつは７発入ってこれだけ減らせることができる。

それでは各キャラに入る立ち小パンチの数を表にしてみましょう。

7回…ガイル、ザンギ、フェイロン
6回…ダルシム、バイソン、サガット、T・ホーク
5回…リュウ、ケン、春麗、ベガ、キャミィ、ディージェイ
4回…本田、バルログ
2回…ブランカ

なお、ここに書いた回数はキャラによっては確認が取れた程度のやつもいるので、毎回確実にこの回数を入れるのは辛いかもしれない。

ダルシム

のびる手足でたたき込め

担当：MAN

ダルシムの連続技

ダルシムの連続技はキャンセル技から入るものが多い。ダルシムのキャンセルは今ひとつキャンセルだったかどうかわかりにくいが、近距離小パンチ（立ち）、小スライディングなどの技はキャンセルをぜひマスターしよう。

近距離小パンチキャンセル↓ヨガフレイム
スラストキックキャンセル↓ヨガファイヤー

などが基本的な技だ。その他、

めくりスライディング↓ヨガチョップキャンセルヨガフレイム

などがある。

スキを見つけてたたきこめ!!

ではダルシムの主な2段攻撃をあげてみよう。

小ヨガファイヤー↓燃えてる所へ大パンチ
しゃがみ中パンチキャンセル↓ヨガファイヤー（フレイムも可）
立ち中パンチキャンセル↓ヨガファイヤー

などが主なものである。三段攻撃としては、かなり入りづらいが

跳び込み中パンチ↓着地頭突き×2

場所がかなり難しいんです。

の3段がある。リュウ、ケン、春麗などにはかなり入りにくいが、本田、ザンギエフなどには比較的入りやすいようなので挑戦してみよう。威力の方としては、スクリュー一発分ぐらい減らす事が可能な、非力なダルシムにはありがたい技なのだが…。

パイル＋ザンギの小パンチのすごい！ダルシムも強くなった。

ダルシムの連続技は、いまいち派手さにかけるが、ヨガファイヤーを入れたパターンは、使いやすく多少は見た目もいいのでやってみよう。

あとキャンセルをかけるのは、ヨガフレイムよりも、ヨガファイヤーの方が入りやすいようだ。

最後にちょっと面白いのを一つ。敵が小ヨガファイヤーを垂直ジャンプでギリギリの間合いでよけた場合、すぐ大パンチを出すと、相手はヨガファイヤーにあたってしまい、2段攻撃となる。

こんなに距離があるのに連続技です。

バイソンやったらまた バイソン(元祖です)

バイソン

担当：B-GLD

敵の起き上がりにしゃがみ小パンチか中パンチ、ターンパンチを重ねて連続技にもっていこう。

小パンチはそのまま連打からダッシュストレート。

中パンチはもう一度中パンチを当ててダッシュストレート。

ターンパンチは重ねかたがムズい。ターンパンチの終わりぎわに当てて、そのままダッシュアッパーへとつなごう。

相手の起き上がるところに、ターンパンチの終わりぎわを……

ちなみにダッシュアッパーを当てたあと立ち中パンチを連続で当てることができるぞ。

EXTRA

一応連続技なものを少々。

ジャンプパンチ→逃げ小キック。

2段攻撃。最後のトドメに使う屈辱技として最適。

しゃがみ小パンチキャンセル→バッファローヘッドバッド

接近していないと決まらないが、一応入るということで…。

がんばって狙おう

残念ながらバイソンは連続技を狙う機会が少ない。気絶や起き上がりに狙おう。

ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ数回→ダッシュストレート

一応、メインの連続技。ジャンプ大パンチからしゃがみ小パンチ→立ち小パンチキャンセルダッシュストレートというのが決めやすい。ジャンプパンチをめくりで当てればしゃがみ小パンチ×8の10段攻撃も可能だ。

これでめくって小パンチ連打。

ジャンプ大パンチ→(中パンチ系)→ダッシュストレート

中パンチ系しゃがみ、立ちの中パンチ、中キック、どれでも可。近いときならしゃがみ中キックが一番いいだろう。

この連続技は難度が少々高いが、ダメージが多い。中パンチからのダッシュストレートがキャンセルでないことに注意。

タイミングが難しい。練習あるのみだ。

起き上がりに狙え

相手を気絶させることが少ないバイソンは起き上がりに狙うことも必要。

貴公子の連続技

バルログ

担当：FRS-N.O

基本3段

斜めジャンプ大爪→しゃがみ中足払い→しゃがみ中爪

跳びこみからの3段。全キャラに入るので、手堅く相手の体力を削りとりたいならこの3段を使おう。例によって一発一発ボタンは目押しで。

起き上がり3段

しゃがみ中足払い×2→しゃがみ中爪

ストIIダッシュからおなじみの、相手の起き上がりに重ねる3段。今回、なぜか春麗には入らない。困ったもんである。

バリエーションとして、**立ち中キック→しゃがみ中足払い→しゃがみ中爪**というのがある。これは、相手の起き上がりに早めに立ち中キックを

他の技より少し早めに置いておくように立ち中キックを重ねよう。

「置いておくように」重ねる(しゃがみ中足払いよりもさらに早めに!!)のがコツ。決まるとかなりカッコイイぞ…。

めくり4段

めくり大キック→しゃがみ中足払い×2→しゃがみ中爪

バルログの大キックがめくりやすくなったのを利用した4段。ダメージはかなり大きいものがある。

対本田、ブランカ、ザンギエフ、バルログ、T・ホークにはこの4段を狙おう。彼らがピヨったときもこの4段が最適。起き上がりにめくりで

今回の新大キックは非常にめくりやすい。

跳びこんで、[illegible]ばますずピヨらせることが[illegible]ーリングクリス[illegible]ッシュスペシャル

しゃがみ中(小)爪キャンセルローリングクリスタル

しゃがみ中爪

しゃがみ[illegible]キャンセル[illegible]のころから[illegible]か、スーパーでは[illegible]としゃがみ中爪[illegible]ルがかか[illegible]が判[illegible]からの6段が、対ガイル、[illegible]ルシム、バイソン、サガットの4人に入る。

しかも、ピヨったとき入れれば、気絶→気絶につながることがある。

ここではスペースの都合上書ききれないので百七ページからの「バルログ対戦攻略」に誰にどの連続技を入れるのがベストかという表を載せておくので参考にして欲しい。

大ローリングにつなぐ。このあとボタン連打でしゃがみ中爪につなげよう。

しゃがみ爪をキャンセルさせ…

今回は実用的な連続技だけでいくぞ

サガット

担当：Ace

跳び込み→立ち大キック→キャンセル大タイガーアッパーカット（3段）

跳び込みは大攻撃で。着地と同時に大キック。実は跳び込みと大キックの間に目押しでしゃがみ小パンチもしくは小足払いが入るが、ダメージもたいして変わらないし、せっかくのチャンスをムダにするのはもったいないので、ここは確実に3段を決めていこう。そしてキャンセルでタイガーアッパーカットを大で出す。ニーとちがいこちらは明らかにダメージの差があるので大で出したいところだ。

ニー4段よりも優れているところとしてキャラを選ばない。ということが挙げられる。ニー4段の入らないブランカには最高の連続技だね。

跳び込み→タイガーニークラッシュ（3段）

相手をピヨらせたらもう勝ちも同然！

ストIIシリーズ4作目とあって今さらという感もあるが、キャンセルなどいろいろとまだまだ苦手な人もいることだろう。そういう人のためにここにお手軽3段をのせておく。やり方は簡単、大キックで跳び込みそのまま大キックボタンを連打しながらニーのコマンドを入力しておく。入力のとき右上でちゃんと、とめられれば、失敗することはないだろう。ちなみにアッパーカット2段も良。

弱タイガーショット→強タイガーショット（2段）

9割以上の確率でピヨる、飛び道具だけの(インチキな)連続技。ある間合でないと入らないのでもないぞ。一応全キャラ対応。（キャラオーバーに注意）

サガットのみに許される飛び道具2段。このぐらいの間合いで。

跳び込み→立ちキック→キャンセルタイガーニークラッシュ（四段）

よりダメージを、というなら跳び込みは当然、大攻撃で行くこと。パンチかキックかは個人の趣味で。

立ちキックはなるべく大キックにしたいのだが実はそれでは入ってくれないキャラが数名いる。リュウ、ケン、ブランカ、ガイル、春麗、キャミィだ。これらのキャラには立ちキックを中か小で出そう。ちなみに立ちキックはすべて2段蹴りなのだが2発入れてしまうとキャンセルできないので1発目にキャンセルをかけよう。

そしてキャンセルでタイガーニークラッシュを出す。経験上、小中大どれで出しても変わらないと思うので自分のやりやすいボタンでどうぞ。ちなみに私はダメージの多そうな（？）大で出してます。

最後に。ブランカはどうあってもニーが2発入らないので次のアッパーカット3段を決めよう。

こいつ（ブランカ）だけにはニーが2発入らないのよ。

相手が倒れた？既跳びこめ！

ベガ

担当：TKO

めくってドカバキ帝王ウキウキ

めくり大キック→立ち小キック×3→立ち大キック

数あるベガの連続技の中でも、恐らく最も実戦向き、かつ相手に与えるダメージの大きさも最大級。相手キャラによっては、立ち小キックを2発に減らさなければラストの立ち大キックにつなげられない点に注意。

めくりからの5段が入れば、もはや勝負は着いたも同然。

これは立ち小キックが相手との距離によってグラフィックが2種類用意されていることに起因しており、やや離れた間合いで立ち小キックを出したときに表示されるグラフィックからでは、立ち大キックへとつなげられないのだ。

めくり大キックが入ってからの立ち小キックは、相手方向にレバーを入れながら連打する必要がある。

ジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→サイコクラッシャーアタック

2段目の立ち中パンチは、少し離れた間合いで相手にヒットしたときと、至近距離で相手にヒットした場合の2種類のグラフィックがある。

立ち中パンチは、このグラフィックにキャンセルをかける。

これは、後者のときにのみキャンセルがかけられることを利用した連続技。

フィニッシュも派手だし、決まればまず間違いなく相手を気絶させることができるのが最大の強みだ。

小足払い→しゃがみ小パンチ→ダブルニープレス

相手を転倒させた後、ホバーキックで移動しながらダブルニーの溜めをつくりつつ、相手の起きあがりに小足払いを重ねておくのがポイント。

重ね小足払いから小パンチへのつなぎは迅速に！

ダブルニーが決まれば相手は再び転倒するので、気絶していないようであれば繰り返し狙ってみるのも一興。

この連続技は、相手が起きあがり投げを狙っていた場合、こちらが投げられてしまうことが多い点に注意したい。

好きなキャラ		嫌いなキャラ	
①春麗	189	①ディージェイ	171
②キャミィ	134	②キャミィ	103
③リュウ	116	③T.ホーク	92
④バルログ	112	④フェイロン	84
⑤ケン	87	⑤ザンギエフ	80
⑥ガイル	51	⑥春麗	69
⑥フェイロン	51	⑦本田	61
⑧サガット	47	⑧ケン	57
⑨ディージェイ	36	⑨ダルシム	46
⑩ダルシム	33	⑨ブランカ	46
⑩ベガ	33	⑪ガイル	42
⑩T.ホーク	33	⑫サガット	34
⑬ザンギエフ	25	⑫ベガ	34
⑬ブランカ	25	⑭バイソン	27
⑮本田	14	⑭バルログ	27
⑮バイソン	14	⑭リュウ	27

キャラ色コンテストベスト5！

順位	色	ボタン
①	**水色のキャミイ**	(中パンチ)
②	**紫色の春麗**	(スタート)
③	赤の春麗	(中パンチ)
③	黒のザンギエフ	(押す)
⑤	青の春麗	(弱パンチ)

お待たせしました！ キャラクター人気投票&キャラ色コンクール

結果発表!!

結果だ。

マラカス

（青森県　ロシアプレー君）

本誌12月号で募集したキャラ色コンテスト、そして1月号のキャラ人気投票にたくさんのご応募ありがとう。君が選んだキャラはどこにいるかな?さっそく発表させていただこうッ!

キャラ人気投票部門

…というわけで、まずは左の表を見てくださいな。「好きなキャラ」でめでたく1位に輝いたのは春麗だ。25歳になっても衰えぬ（←大きなお世話）キャラの魅力、そして現在ダイヤグラム4位の強さにひかれた人が多かったみたい。気功拳のポーズには賛否両論あったけど、女王様は御健在であらせられました。

春麗に少しおよばずながらも、しっかりと2位に入ったのがキャミィ。極めて露出度の高いコスチュームと、あからさまにユレユレしている胸。これに「ぐっ」ときてしまった人は多いと思う。

他の3人の新キャラは今いち伸びていないんだけど、やはり使い慣れた旧キャラの方がいいのかな?

→（鹿児島県　濱田君）

一方、「きらいなキャラ」で1位になったのはディージェイ。もはやインボーとしか思えないほど、その票数はハンパではない。

→（宇部市　玩具安全マーク君）

理由もまた、ハンパではない。「大人のくせにマラカスふっているから」とか、「笑っているから」とか、すでにイジメの域に達しているんですけど。

頑張れ！ディージェイ!!

1位から4位まで、新キャラが占めてしまったのはちょっと気になるところ。やっぱり今まで使っていたキャラの方に思い入れがあるのかな。

キャラ色コン部門

ひとり8色の16人分、合計128通りもの選択肢があるだけに、かなり票が散らばってしまったのだ。

で、結果は左記の通り。誌面の都合上、ベスト5までしか掲載できませんでした。ゴメンなさい。

余談だけど、紫という色は古くより皇帝の象徴として扱われてきたそーです。「女王様」にはピッタリ…?

（SHIN落合）

→（千葉県　ROMCHISN君）

→（東京都　H・マスコさん）

VS CPU戦攻略編

バージョンアップするに従って強くなってゆくCPU。しかしCPUならではの弱点も必ず存在するものだ。CPUのクセを見抜け!!

担当：FRS-N.O

こいつとは、こう闘え!

今度のコンピューターはキャンセル技を使いまくるぞ!!

対CPU基礎

はじめに

実はスーパーの対CPU戦、敵（コンピューター）の思考ルーチンが異なるバージョンが存在するらしい。具体的な見分け方としてはキャンセル技使用の有無。当然キャンセル技使用バージョンの方がムズかしい。

今回、対CPU攻略に関しては、このキャンセル技使用バージョンの方を対象にしている。もう一方は特にムズかしいと思われる点がないのと、基本戦法は共通で行けそう、との理由で見送らせてもらった。ご容赦願いたい。

これがスーパーのCPUだ!!

対CPU戦において、前3作とスーパーの決定的な違い、それはCPUがキャンセル技を使ってくることだろう。たしかに、ダッシュからでもこちらがピヨったときに連続技としてのキャンセル技は使ってきた。

しかし、スーパーでは…対戦用のキャンセル技である、大足払いキャンセル波動拳やジャンプ大パンチ→アッパーキャンセルソニック→中足払い、ジャンプ大パンチ→アッパーキャンセル昇龍拳などを仕かけてくる。

げげぇ、キャンセルで波動拳だ!!

足払いかぁ、とりあえずガードしてぇ…

この、CPUキャラがあたかも対戦野郎に変化したことにより、ダッシュターボより格段に難しくなったと思われがちだが、実はよくみるとCPUのアルゴリズムは前3作に非常に似かよった（場合によってはまったく同じ）ものであることがわかる。

では、その今までの「ストIICPUキャラ」がどんな性格だったのかをふまえ、スーパーのCPUを見てみよう。

VSリュウ

彼の性能を極端に現わした攻撃――つまり波動拳連射だ――がメイン。ダッシュターボよりスピードが遅いので見切りやすい。

シブイ!!あまりにシブすぎる!!歩いて大足波動、ちょっと歩いて中足波動。主人公の意地か!?

VSケン

ケンは通常技よりも派手な必殺技を多用する。竜巻旋風脚往復や大昇龍拳連打は相変らずだ。

VS本田

なにげに嫌な相手。それはCPUならではの攻撃力のせいかもしれない。じーっとしゃがんでからのスーパー頭突きも健在。なにも考えずに跳びこんでくることが多い。

VS春麗

よく跳ねる娘である。今回は気功拳をこよなく愛し、その使用回数も並ではない。バックジャンプして溜めるフリをするところがまたかわいい。

VSガイル

ソニック→サマーのイカサマは多少影をひそめたが、超反応の垂直ジャンプ大キックや、空中投げのフライングメイヤーに玄人ぶりが見え隠れする。ラウンド序盤のしゃがみジャブ×2アッパーなどは今まで通り。

VSブランカ

変更があったバーチカルローリングも遠間で意味もなく出してくるが、後半のジャンプモードやローリングモードが狙い目。遠間からのリーチのある技に弱い。

VSザンギエフ

CPUザンギエフは「猪突猛進」というイメージが定着していて、それはスーパーになってもかわらない。垂直ジャンプ系の技に弱い。

VSダルシム

ダッシュターボから加わったヨガテレポートを多用する。現われた後は大体ヨガフレイムを吐くのがパターンとなっている。

VSバイソン

ダッシュアッパーが溜めなしで襲いかかってくるのは相変らずだが、このとき足もとがお留守なのも相変らず。がんばれ、バイソン。

VSバルログ

ピョンピョン跳ぶイメージはいまだにあるが、バルセロナヤイズナ、新技スカイハイクローなどはあまり使ってこない。ちなみにこのステージでも壁向かいジャンプになり、金網ジャンプは無くなった。

VSサガット

今回はちゃんと投げも使う。タイガーショットに依存するクセはまだ直っていない。

VSベガ

よく前進する。基本的に必殺技を使うとき以外は遠くからジャンプするか、プレイヤーの目前まで前進してくる。

全12ラウンドを勝ち抜け!!

16人いるのに12ラウンド?と思うかもしれないが、後半の四天王以外は全員イレギュラーで8人だけ登場する。

基本パターンは4種!!

パターン①跳ばせて落とす

リュウやケンの波動→昇龍に代表される、跳びこみを誘って撃墜する方法。このほか、ガイルのしゃがみ中足→サマーソルト、他キャラでは「しゃがみ攻撃で跳ばせて対空通常技（or必殺技）」というのが多い。

パターン②投げハメ

厳密にいうとハメではない（スーパーでは、技をガードした直後の一瞬だけ手も足も出ない時間というものがなくなったため）が、一応CPUにはできる。相手の起き上がりに遠間から技をガードさせ約2歩あるいて投げる。春麗でCPUキャミィなどに対してできる。

中足払いなどで跳びこんでくるキャラは実は多い。

パターン③ひとつの技のみ出し続ける

例えば、ブランカで本田などに対して垂直大キックのみとか、バルログでザンギエフに対して立ち大爪だけ出す、など。

この間合いで大爪を出すだけ。

パターン④必殺技の隙を狙う

リュウやケン、春麗の飛び道具の隙に跳びこんで連続技を叩きこむ方法。主にジャンプの速いキャラ（バルログやブランカなど）は多用するパターンだ。

つぎのページからは、コンピューターキャラ別に立てた対処法が載っているので、1コインクリアや、対戦待ちしているときの対CPU戦攻略への参考にしてほしい。

対T.ホーク

クリアの壁T.ホーク。しかしじっくりと見ていけば実は弱い（ハズ）

担当・Ace

VS T.ホークの心得

やはり跳ばせて落とす法を使うのだが、飛び道具で跳ばすのは×。少々危険なので控え目にしよう。では一体どんな技で跳び込ませるか?どの技で落とすか?キャラ別に表にしたのでそちらを見てほしい。

さらにキャラによっては別の方法もあるのでそちらにも触れておこう。

ブランカ

電撃法。これだけでも勝てるがたまにメキシカンタイフーンが来るうえ、疲れるので参考程度に。

リュウ、ケン、春麗

立ち小パンチ連打のみ法。間合いをT.ホークの足払いが届かないぐらいの距離で行う。でも対空は完全ではない。

ザンギエフ

このキャラだけは根本的に他のキャラと違う闘い方を強いられる。対空技と呼べるものがないのだ。T.ホークが跳んできたら迷わずガードしよう。ではどう闘うのか?はっきりいってスクリューをかけれないとお話しにならない。悲惨であるがそうなのだ。ま、ザンギ使いの君なら大丈夫だろう。で、どうかけるかというと、主に立ち小キックスクリューを使う。なるべく画面端に跳んでいくようにかけよう。それと立ちスクリュー。フライングパワーボムはなぜかコンドルダイブで返されてしまうのでやはりスクリューにしておこう。

中間距離より近くで飛び道具は危険だ。

無敵時間付の対空兵器はやっぱりいいね。

キャラ名	跳ばせる技（一部）	対空技（一部）
リュウ、ケン	小足払い	昇龍拳
E.本田	しゃがみ小パンチ	小頭突き
春麗	立ち小パンチ	立ち中キック
ブランカ	立ち中パンチ	立ち中パンチ
ザンギエフ	————	ガード
ガイル	中足払い	サマーソルトキック
ダルシム	しゃがみパンチ	————
バイソン	しゃがみ小パンチ	バッファローヘッドバット
バルログ	小中足払い	しゃがみ大爪
サガット	中足払い	タイガーアッパーカット
ベガ	————	ホバーキック
T.ホーク	しゃがみ小パンチ	トマホークバスター
フェイロン	しゃがみ中パンチ	熾炎脚
ディージェイ	しゃがみ小パンチ	マシンガンアッパー
キャミィ	小足払い	キャノンスパイク

対フェイロン

新キャラの中では楽なほう?でも攻撃力は高めだぞ。

担当：いなりん

跳ばせて落と〜す法を狙おう

CPUフェイロン（以後Ⓒフェイロン）はこちらの足払いなどの技に反応して跳びこんでくることが多い。また飛び道具を持っているキャラならこれで跳ばせてもよい。

それでは各キャラ別に軽く書いていこう。

リュウ、ケンは小足払いか波動拳で跳ばせて、昇龍拳で返すのがよい。

本田は中足払いで跳ばせて大のスーパー頭突きで返す。また、垂直ジャンプ大キックだけでもよい。

ブランカは中足払いで跳ばせて、立ち大パンチかバーチカルローリングで返す。

ガイルは中足払いで跳ばせてサマーソルトで返す。また遠めの間合いでソニックで跳ばせて足払い（中か大）で返すのもよい。

春麗には強い対空技がないので、中足払いをガードさせて少し歩いてから投げを入れよう。

ザンギエフは中足払いで跳ばせてダブルラリアットで返す。一度転ばせたら、めくりボディープレスから小技をガードさせてスクリューが決まりやすい。

ダルシムはやや離れた間合いでヨガファイヤーで跳ばせて、立ちキック（大か中）で返す。

バイソンは中足払い（といってもパンチだが）で跳ばせてしゃがみ大パンチで返す。

バルログは大のローリングをガードさせて、終わったらしゃがみ中爪をガードさせて大のローリングを出すことの繰り返しでよい。

サガットは下タイガーで跳ばせてアッパーカットでよいのだが、しゃがみ小パンチでバックジャンプを誘って端に追いつめてからだとやりやすい。

ベガも対空技が弱いので、画面端で垂直ジャンプ大キックを繰り返す。

このあと投げにいく、慣れれば割と楽だよ。

ホークはしゃがみ小パンチで跳ばせて、トマホークバスターで返す。

フェイロンはしゃがみ中パンチで跳びこみを誘うのだが、Ⓒフェイロンはバックジャンプすることが多いので、とりあえず端に追いつめてバックジャンプしたらレバーを入れて大キックを当てる。

ディージェイは中足払いで跳ばせてマシンガンアッパーで返す。

キャミィはキャノンスパイクをスカらないように、ガードさせ続けていればよい。たまに当たってくれる。

近づいてきたら大キックを出す。ちょっと消極的だが。

コレを当てる。はやめの反応が必要だ。

ちょこっと遊んであげましょう

対キャミィ

担当：KAL

CPUキャミィは、他のCPUキャラと比べるとアルゴリズムが単調で、弱いほうだといえる。

跳ばせて落と～す

自分がどのキャラを使っていても、基本的に「跳ばせて落とす」戦法でCPUのキャミィに勝てる。というより、ガードを固めて待っていると、CPUキャミィはポンポン跳び込んできてくれるので、対空技で撃墜すればいい。

リュウ、ケンならば、待って昇龍拳で落とし、次から波動→昇龍で楽勝。本田も待って跳んできたところをスーパー頭突きで迎撃。CPUキャミィは体力が少なくなってからは、スパイラルアローとキャノンスパイクをやたらと出してきてそのうち空振りするので、その着地をさば折りだ。後半スパイラルアローかキャノンスパイクを出すのを待って、そこに攻撃を加えるのもほとんどのキャラに共通の攻略法だ。

他のキャラでも、待って跳んできたら対空技で落とし、体力が少なくなってモードが変わったら必殺技を空振り（スパイラルアローの場合は〝めり込み〟）するのを待ってそのスキに攻撃を加える戦法で余裕で勝てる。

ブランカ、ガイル、ザンギエフ、キャミィ、フェイロン、ディージェイ、T・ホーク、バイソン、サガットは必殺技の対空技で、春麗、バルログは立ち大キックで、ダルシムは立ち中キックでそれぞれ迎撃しよう。

多少特殊なのがベガ。とはいってもやる事は非常に単純で、しゃがみガードで待って、CPUキャミィが近づいてきたら小ダブルニーを出す。はずれて下を潜った場合はすぐ投げにいき、当たって倒れた場合は、キャミィが起き上った後にダブルニーを出す。注意するのはダブルニーを起き上がりに重ねるのではなく、起き上がった後に出すということ。距離が多少離れているならば中ダブルニーを出そう。起き上がっては倒れ、起き上がっては倒れで実におもしろい。すぐピヨルのもいいぞ。

CPUキャミィの体力が少なくなったら、とりあえず待つ。

跳んできたら、対空技で落とすだけ。

強いぜ、ジャマイカ星人！

対ディージェイ

担当：D-JLD

ついに現れたジャマイカ期待の星

CPUディージェイは強い。ただでさえ強い通常技を正確に使い、タメのない必殺技でガンガン押してくる。コイツに対してはかなり慎重にやっていこう。

ジャマイカンの動きを見切れ

ディージェイの動きはおもに3通り。

通常技をメインに使ってくる地上戦モード。ピョンピョンと跳んでくる空中戦モード。そしてエアスラッシャーをガンガン撃ってくる待ちモードの3つだ。

はっきり言ってどのモードもくずしにくい。こいつはタダではいかないぞ。

ただ単に攻めるだけだと返される恐れが大いにある。そこでやはり跳ばせて落とすパターンに持っていこう。

大足払いを使うのは本田のみ。大足払いで跳ばせてスーパー頭突き。

たいていのキャラはしゃがみ中パンチ、中足払い、大足払いで跳ばせるのがメインだ。飛び道具の強いキャラはそれで押していくのも一つの手だ。

その他のパターン

残念ながら跳ばせて落とすパターンのできないキャラがいる。それらのキャラについて攻略しよう。

バルログや春麗はジャンプで相手の後ろにまわって投げる。

ダルシムはテレポートでディージェイの後ろにまわり、技のスキに投げてしまおう。

残りのベガはヘッドプレスをガードさせてからの投げでOK。

スキをついていかなければ勝てないぞ。

スキをついて投げていこう。

たまに返されることがあるが、たいてい投げれるぞ。

「はどーけん、はどーけん、はどー!…」

対リュウ

担当：FRS-N'O

コンピュータのリュウ

リュウといえば波動拳の連射。スーパーでも、この姿勢はかたくなに守り続けている。

さすがリュウ。波動拳モードのすさまじいこと。余談だけどリュウの波動拳って射程があって、しばらく進むと消えちゃうんだよ。

この波動拳、やみくもに撃ちまくっているように見えるが、実はちゃんと2発で1セットという法則がある（たまーに、プレイヤーの動きによってこの法則を破ることあり）。波動拳1セットのつぎには再びもう1セットがくるか、立ち小キックのフェイント、跳びこみ、前進、後退、バックジャンプ、という行動が入る。

そして、敵（つまりプレイヤーのこと）が近くにいると大足払いを出してくる。しかもキャンセル波動拳というおまけ付きで…。それが、プレイヤーを画面端に追いやったときなど、大足払いキャンセル波動拳を撃ってくる!!

先程、波動拳1セットのつぎの行動に跳びこみがあることを書いたが、リュウは大キックで跳びこんでくる。そのつぎは大足払いだ。ということは、当然つぎはキャンセル波動拳。足払いのつぎは大体、キャンセル波動拳と思ってまちがいない。

タイムや体力が残り少なくなると、しばらくリュウがボーっとすることがある。この後には、大昇龍拳か竜巻旋風脚がくるぞ。

げげ!! CPUが足払い…

キャンセル波動拳だ!!

各キャラ別対処法

・ジャンプの素速いキャラの場合

バルログやブランカ、フェイロン、サガットなど。こういうキャラは、波動拳2発1セットの2発目に跳びこむのが基本。

1セットの2発目を狙って多少先読み的に跳びこむ。あまりに早すぎると今度は1発目のあとに反応されて、昇龍拳などを打たれてしまうので注意しよう。

うまく跳びこみが決まったら、キャラによっては3段なり4段なりの多段攻撃を仕かけよう。

ちなみに足払いキャンセル波動拳のときは跳びこんではダメ。モロに波動拳に当ってしまうぞ。

・ザンギエフの場合

波動拳をダブルラリアット（クイックも可）で抜けつつ近よってダウンさせる。あとは起き上がりに立ち小キックを重ねてスクリュー。

・バルログの場合

イズナドロップのみ（orバルセロナ）でOK。ちなみにスライディングはコンピュータ連射のスライディングがあるので使わない方がいい。

より一層攻撃的に…ん!?

対ケン

担当：FRS-N'O

コンピューターのケン

相変わらず、大技を好むケン。スタート直後の大竜巻旋風脚で裏に着地して大昇龍拳や、小→中→大の順に打つ昇龍拳、体力が残り少ないときの大昇龍連続モードなど、派手である。

大技主体のCPUケン。技の隙を見逃がすな。

試合中盤戦の跳びはねモードは反撃のチャンス。ケンの大蹴りが届かない位置から攻撃すれば、一方的に技を当てることができる。

このモードのときに近寄ると大蹴りをガードさせて、大足払いキャンセル波動拳か、着地アッパーがくるので、跳び蹴りをガードした後はまだガードを解かない方がいいだろう。

また、プレイヤーをピヨらすと、ジャンプ大パンチ→アッパー昇龍拳の3段を狙ってくる。コンピューターは攻撃力が大きいので、この3段で終わってしまうこともある。ピヨりそうなときはひたすらガードに徹してピヨリ耐久値に届かないようにする。

ダルシムやバルログなどのスライディングのあるキャラは、コンピュータ連射の小足払いで止められてしまうので多用は禁物だ。

跳びモードのときは反撃タイムだ。

各キャラ別対処法

・ダルシムの場合

遠く離して、ヨガファイヤーで押す。跳びこんできたら立ち中キックで撃墜。

ダルシム初心者は、逃げジャンプの大パンチorキックを対空に使う練習をしよう。

スライディングは御法度。

・春麗の場合

リュウの波動拳よりもモーションが大きいので跳びこみやすい。ジャンプ大パンチ→掌底キャンセル百裂が狙える。あとは、空中投げの練習、大昇龍拳の落下に連続技を叩きこんでみよう。

・バイソンの場合

跳びこみは立ち中パンチで落とす。スーパーではヘッドバッドでつかんだとき、すぐ離されることは少ないので、つかめそうなときはつかんでみよう。

中パンチで確実に落とせ。

・サガットの場合

グランドタイガーからのタイガーアッパーカットの練習台。相討ちや、負けにならないように引きつけてからアッパーカットをうとう。

気功拳は溜め技よ!! でも私は溜めないけどね♡

対春麗

担当：FRS-N.O

コンピューターの春麗

スーパーでのCPU春麗は、今までのシリーズの動きとほぼ変わらない。

よく跳ねるのは言うまでもないが、気功拳も、それに負けないくらい撃ちまくってくる。ここが重要で、実はこの人、ためずに気功拳を撃てる(これを日本語で機械の特権、といい、カタカナでインチキという)ので、「じゃあ、気功拳溜めてるときに狙えば…」は通用しない。なにせ、歩きながら撃てるんだから。

溜めずに撃てる気功拳、うらやましいぞ。

連続して撃っているように見えても、ストIICPUの伝統(?)の2発で1セットとなっている。2発撃ったら再び気功拳モードか、バックジャンプしたら、次は気功拳を撃つので覚えておこう。

タイムが60秒以下になるとこれに、つかつか歩いてきてポイの投げモードが加わる。スーパーの春麗は投げ間合いが広いので気をつけよう。

各キャラ別対処法

・ザンギエフの場合

跳んできたところを頭突きでピヨらせ、めくりボディプレス→立ち小パンチ×3→スクリュー。

この連係技のできない人は、まずふつうに投げて、画面端で立ち小キック(遠)→スクリュー。起き上がりにまた立ち小キックを重ね…の繰り返しでハマる。

・E.本田の場合

まずしゃがんで溜め。春麗が歩いてきたら、大のスーパー百貫落とし。相手がくらって倒れたら、起き上がりにまた大のスーパー百貫、ガードされても着地にすぐ大スーパー百貫。これだけでOK。

・バルログの場合

跳びこまれたときは立ち大キックで返し、気功拳モードのときは大爪で跳びこんで3段を狙う。

彼女を相手に、イズナや、スターダストの練習をするのも良い。

・キャミィの場合

跳びこみなどをキャノンスパイクで落とし、起き上がりに小のキャノンスパイクを重ねる。倒れたらまた小キャノン、ガードされたら着地に中のキャノンスパイクを出せば当たる。

小キャノンスパイクをガードされたら、着地に中のキャノンスパイクを出す。

待ってりゃ勝手に跳んでくる。

対ブランカ

担当：いなりん

相変わらず跳びまわるんです

何もしないで待っていても勝手に跳びこんできてくれるので、それほど嫌な奴ではないが油断は禁物である。

リュウ、ケンは小足払い連打で待ち、跳びこんできたら昇龍拳で返す。

本田は近づいてきたら小のスーパー頭突きを出せばよい。

ブランカは少しでも自分がリードしたら、電撃を出していればよい。

ガイルはやや遠めの間合いでソニックで跳ばせて、大足払いで返す。跳びこんでくるのを待ってサマーで返すのもよい。

このままタイムオーバーまで…多少手が疲れれますが。

春麗は目の前で気功拳を撃って体力を減らし、跳びこまれたらくぐって投げる。

ザンギエフは近づかれたらスクリューで吸う。跳びこまれたらダブルラリアットで返す。

ダルシムはしゃがみ中パンチで跳ばせて、立ち大キックで返す。

バイソンはしゃがみ小パンチ連打で待ち、跳んできたらダッシュアッパーか、くぐってつかむ。

バルログはやや遠めの間合いで立ち大パンチを出していればよい。

サガットは下タイガーショットで跳ばせてタイガーアッパーカットで返す。一度転ばせたら起き上がったあとに下タイガーショットを撃つと跳んできやすい。

グサッグサッ気持ちよく当たってくれます。

ベガは大のサイコクラッシャーのみでよい。一度転ばせたら、起き上がりに重ねておくとよい。

T・ホークはしゃがみ小パンチ連打で待ち、跳びこんできたらトマホークバスターで返す。

フェイロンはしゃがみ中パンチ連打で待ち、跳びこんできたら熾炎脚で返す。

ディージェイはしゃがみ小パンチ連打で待ち、跳びこんできたらマシンガンアッパーで返す。

あんまり減らないけど気長にいきましょう。

キャミィはキャノンスパイクを空振りしないように出し続けていればよい。

最後にひとこと…

これは全キャラに言えるのだが、ブランカは前半バーチカルローリングを出すことが多い。この技はスキが大きいのでダメージを与えるチャンスである。

体力が少なくなると勝手に跳びこんできてくれる。これも狙いめである。

モードを見切れ　素早く対応

対ガイル

担当：F-GLD′

まずはガイルの動きに注目だ

CPUガイルの動きは大きく分けて攻撃モードと待ちモードの2つに分けられる。

攻撃モードはソニックを追いかけてきたり、ピョンピョン跳び込んできたりする。そしてずっとしゃがんでソニックを連打したり何もしてこないときが待ちモード。

まずはこの2つを見切れるようにしろ。

攻めモードには対応型で

ガイルが跳び込んで来る攻めモードなどにはそれに対応して落としてやればよい。ソニックなどは飛び越そうとは考えないように…落とされてしまうぞ。

あとガイルが地上戦でしゃがみジャブを2発撃ってくるときがある。その次に必ずと言っていいほどアッパーが来るので足払いで転ばそう。

アッパーが来るとわかっていれば…

待ちモードには跳ばせてやれ

ガイルがしゃがんで待ちに入ったら、跳ばせて落とす戦法の出番。近目でしゃがみ中キックなどで跳ばせて、それを落としていこう。

結構変な方法の使える相手

なぜかガイルには特殊な戦法で勝てることが多い。それらを紹介しよう。

ダルシム…サマーの届かないトコロで垂直ジャンプ中パンチを出してサマーを誘う。

このアト、ガイルはサマーを出して来る。これを投げて繰り返せ。

バイソン…足払いの届かない間合いでターンパンチ。

バルログ…立ち中パンチで押していく。跳んで来ても立ち中パンチで落とせる。

前進…中爪と繰り返す。あまり近づかないように。

ディージェイ…中のWローリングソバットを連発する。

以上、これらを使って面白いように引っかかってくれるのだ。

狙いはドリルとテレポートのスキ

対ダルシム

担当：F-GLD′

一撃離脱、このパターンをくずせ

CPUダルシムの特徴というと、そのゆるやかな動きで敵に対して正確な返し技で対応してくること。つまり自分から攻めるのは難しいのだ。

ということで待て

返し技を得意とするCPUダルシムの動きだが、攻撃面にはかなりのスキがある。

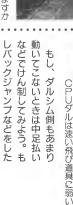
つまり待ちの戦法をとってダルシムが攻撃してくるのを待てば楽勝なのだ。

具体的にどの技のスキを狙うかと言うと、ドリルアタックとヨガテレポート、そしてスライディングのときだ。

ドリルアタックやスライディングは、めり込みかたにもよるが基本的に投げて、高目で当たったりめり込んだときなんかには一撃必殺の連続技をブチ込んでやろう。

ヨガテレポートは消えて再び出現したとき、距離が離れていればヨガフレイムやファイヤーも撃ってくる。そこを踏み込みからの連続技を入れてやろう。ま、素直に投げてもいいけどね。

こんなときは大パンチ→烈火拳で4段を入れてやろう。

ほい、連続技でも決めますか…。

そんなに怖くないぞ

これだけ覚えて、待っていればOK。飛び道具を持っているキャラはそれでガンガン押していけば問題はない。

CPUダルは速い飛び道具に弱い。

もし、ダルシム側もあまり動いてこないときは中足払いなどでけん制してみよう。もしバックジャンプなどをしたらすかさず追いかけて間合いを詰めよう。

あとダルシムの投げには気をつけよう。かなり間合いが広いぞ。

1ミスが命とりになり得る相手なので、油断してはいけないぞ。

対ザンギエフ

担当：いなりん

威圧感はすごいけれど

鬼の見切りであっと言う間に近づいて、間合いに入れば「ふんっ」と吸ってしまう。だがこんなに怖い奴にもこうすりゃ楽に勝てるんです。

リュウ、ケンはやや遠めの間合いで小の波動拳連打。跳びこんできたら、立ち大パンチか昇龍拳で返す。

本田は垂直ジャンプを繰り返して、近づいてきたら大キックを出せばよい。

ブランカも垂直ジャンプを繰り返して、近づいてきたら大キックを出す。

ザンギはこのお子様戦法に弱いんですよ。

ガイルはやや遠めの間合いでソニックを撃つ。跳びこんできたら大足払いか中足払いで返す。

春麗は垂直ジャンプ大キックなどで一度転ばせて、起き上がった少しあとに重なるように気功拳を撃つとよく当たってくれる。

ザンギエフは近づいてきたらスクリューで吸う。CPUザンギエフはフェイントなどかけないので、歩いてきたら少し遠めからコマンド入力を開始してよい。

ダルシムは小スラを出して垂直ジャンプを誘い、着地するところに大スラを当てればよい。

バイソンは遠めの間合いから立ち大パンチを出しているだけでよい。

バルログも遠めから立ち大パンチだけでよい。また、一度転ばせたら起き上がりにスライディングを出すとよく当たってくれる（ガードされるとコワいが）。

サガットは垂直ジャンプを繰り返して、近づいてきたら大キックを出せばよい。

ベガは小のダブルニープレスをやや近めの間合いで出す。もしガードされたら、バックジャンプで逃げよう。

T・ホークはしゃがみ小パンチ連打で待ち、跳んできたらトマホークバスターで返す。

このしゃがみ小パンチ連打がT．ホークの基本である。

フェイロンは烈火拳を大↓大と出す。これが当たっていれば最後も大。ガードされていたら最後は小にして、再び一度転ばせたら、起き上がった直後に当たるように烈火拳を大↓大と出す。

ディージェイは大スラを空振りして垂直ジャンプを誘い、着地するところに大スラを当てる。エアスラッシャーで跳ばせて大スラで返してもよい。

キャミィは空振りしないようにキャノンスパイクを出すだけでよい。

コレだけでザンギはどうすることもできません。

コレだけ知ってりゃ勝てるぜ

対本田

担当：いなりん

むやみに攻めこむな

CPU本田を適当に攻めると、威力の大きい返し技をくらってしまうので痛い。こちらから相手の動きをパターンにはめてしまおう。

リュウ、ケンは波動拳で跳ばせて、昇龍拳か立ち大パンチで返す。

跳ばせて落と～す法は、VS本田の基本である。

本田は、近づいてきたら小のスーパー頭突きを出すとよく当たってくれる。

ブランカは垂直ジャンプを繰り返して、近づいてきたら大キックを出せばよい。

ガイルはしゃがんで中足払い連打で待ち、跳んできたらサマー。ソニックで跳ばせて大足払いか立ち大キックで返してもよい。

春麗は画面端でバックジャンプ中キックを繰り返す。のっかりだけでもかなりの確率で勝つことができる。

コレだけやってりゃ勝手に当たってくれる。

ザンギエフは近づいてきたらスクリューで吸う。大足払いで追い返して、跳んできたらダブルラリアットで返すのもよい。

ダルシムはヨガファイヤーで跳ばせて、立ち大キックか立ち中キックで返す。

バイソンは遠間から立ち大パンチを出しているだけで勝手に当たってくれる。

バルログはイズナ・バルセロナのみでよい。一度転ばせたら起き上がりに早めに出しておくとよい。

サガットは下タイガーショットで跳ばせて、タイガーアッパーカットか立ち大パンチで返す。

ベガは大のサイコクラッシャーだけでよい。一度転ばせたら、起き上がりに重ねておくと連続で当たってくれることが多い。

燃～えろよ燃えろ～よ、と歌いながらやるのが通でしょ。

T・ホークはしゃがみ小パンチを連打して待ち、跳びこまれたらトマホークバスターで返す。

フェイロンはしゃがみ大パンチかしゃがみ中パンチを連打して待ち、跳びこまれたら熾炎脚で返す。

ディージェイはすこし遠い間合いで、エアスラッシャーで跳ばせて大足払い（スライディング）で返す。

キャミィは中足払いが当たるようにどんどん押していって、跳びこまれたらキャノンスパイクで返す。

最後にひとこと…

全キャラに言えることだがCPU本田の体力が少なくなったら、スーパー頭突きを待って返すのもよいだろう。

対ベガ

エンディングはすぐそこ

担当：FIGLD'

結局は選択可能キャラ 大したことないさっ

いかにラスボス「ベガ」といえど所詮は自分も使えるキャラ。そんなには強くはない。ただ単に必殺技がタメなしで出せるというくらい（かなりデカい?）。

このCPUベガは立ちキックをメインに必殺技をからめてくる。基本として跳び込み↓立ち小キック↓中キック↓大キックというパターンがあるが、連続技としては中キックまでしか入らない。そのことを頭に入れておこう。

この大キックが曲者。下手にガードを解くな。

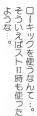
実はパターンにすんなりハマるのだ

普通に跳ばせて落とす戦法でも勝てるのだが別の方法を紹介しよう。

全キャラ共通で中間距離で立ちorしゃがみ中パンチを出すと、ベガはヘッドプレスorホバーキック（スライディング）を出してくる。これを上手く使おう。

ホバーキックなら投げたり連続技をたたき込むことができる。

さあさあ来ました、連続技タイーム！

ヘッドプレスはふみつけさえガードすればサマーソルトスカルダイバーは出してこない。ガードした後、着地を投げたり、空中投げをするのがベスト。ただし、ヘッドプレスは画面端でガードすると、ガード後ベガがはるかかなたに跳んでいく。こうなると何かの技を当てるのは無理だ。できるだけ画面の中央に位置するようにしよう。

空中投げのイイ練習台ダネ。

あーっ、まってクリー。コイツでもムリだよ。

中パンチは連打ではなく、一回一回間を開けて一回の結果（誘えたかどうか）を見てから次のパンチを出すようにしよう。立ち中パンチで誘うときは出したらすぐにしゃがもう、ヘッドプレスのときはもちろん立ちでね。

対サガット

常に修行に励んだかCPUサガット

担当：Ace

投げを使うぞCPU

今回CPUサガットは、ジャンプパンチ以外の技をほぼ使いこなすようだ。とくにつかぽいモードとローキックミドルキックのコンビネーションはかなりイヤなものがある。さらにはこちらの足払いをガードしたのち投げ返すなどといった高等テクも使うのだ。こんなイヤなヤローには早いとこ引導を渡してやろう。

ローキックを使うなんて…。そういえばストII時も使ったような…。

ついに投げを使うCPUサガット。何故、今まで使わなかった?

CPUを転ばす

転ばすためには無論、足払いか投げもしくは必殺技だ。いちばんやりやすいのは、つかつか歩いてきてハイキックを出しているときで、ここで転ばすことができたら、春麗、バルログ、キャミィ、ガイルはめくり投げパターンが使えるハズ。

他、跳び蹴りパターンができたときには昇龍拳等で倒したりできる。

ここに足払いを入れてやろう。

跳び込み→足払い

上下タイガー撃ち分けモード、下タイガー連射モードのときに、早すぎず遅すぎずで跳び込み、そのまま足払いへつなぐ。さらに転ばなかったことを考えてキャンセルで技を出し、けずるための用意もしておく。もちろんスキの少ない技を使用のこと。

このタイミングで跳びこめー

必殺技を当てる

本田やベガは下タイガーがきたときに頭突きもしくはサイコクラッシャーでいく。キャミィならば上タイガーのときにスパイラルアローだ。ケンはドラゴンダンスなんかでもいいかもしれない。

その他有効な技

ブランカならば上タイガーのときにくぐっていき、しゃがみ大パンチとか。スライディング系の技を持っているキャラも上タイガーのときに。バイソンは下タイガーのときにヘッドバットで抜けよう。T.ホークもね。

とにかく今回のサガットは容易なことでは勝てないので、きばってプレイしてほしい。それでは皆が勝てることを祈って。

もう金網には登らないぞ…

対バルログ

担当：FRS-N, O

コンピューターのバルログ

動きのアルゴリズム自体は大きな変更はなく、バックジャンプを多用する。

ジャンプのタイミングがうまいのでうかつに手を出せない。

ピョンピョン跳ね回るCPUだが、試合中盤の金網ジャンプは、それ自体なくなったため、バルセロナorイズナがくるときは、ちゃんと壁向かいジャンプからくる。

地上戦では、ちゃんと新通常技を使ってくる。ただし、基本の動きが跳ね回りのため、空中にいるときの方が多い。こちらの跳びこみは、バックジャンプ大キックで返してくる反応の良さなので、無理な跳び込みは禁物。

とはいえ、起き上がりなどに登り攻撃するとバック転するクセは相変わらず直ってないので、ここにつけ入る隙がある。

登り蹴りに反応してバック転するクセは残っている。

各キャラ別対処法

・バルログ、ディージェイの場合

スライディングを出すと跳びこすので…。

うしろから投げる。

CPUが近づいてきたらスライディングを出す。すると、プレイヤーを跳びこすので、着地を投げ。

・春麗の場合

勝つだけなら、スピニングバードキックを出し続けるだけでいい。また、ストII時代の、三角跳びからのキックでバルログの上から蹴り落とし、登りキックでバック転を誘う例のパターンも有効だ。

・ブランカの場合

しゃがみ中キックで牽制して、跳びこみをバーチカルローリングで落とす。しゃがみ中キックは常に出し続けるのではなく、近づいてきたときのみ出すのがコツ。

中足払いで跳ばせてバーチカルローリングで落とす

・ダルシム

あの中スライディングで跳びこさせて、着地を中足払い、またすぐ中スライディング→中足払いの「爪切り一万点バ

えっ、こいつが本当に四天王？

対バイソン

F-GLD'

タメなし野郎現わる。

CPUバイソンはタメのない必殺技をバリバリ使ってくる。でも怖いのはそこだけ。楽な単調パターンで倒してしまおう。

ダッシュにはスキが大きい

バイソンのダッシュストレートやアッパーは敵の近くに来なければパンチは出ない。ということで、パンチの出る前に止めてしまえばいいのだ。

全キャラともリーチの長くスキの少ない技を連打していれば恐るるに足りない。

飛び道具を持っているキャラクターは素直にそれを連打しているだけでもよいだろう。

この戦法を取ると、跳ばせて落とすことも同時に行なわなければならない。でもCPUバイソンが跳んできたとき、早目に上段の技を出しておけばバイソンがパンチを出す前に落とすことができる。

ダッシュ技はこれで止める。

スリルを味わおう

別にダッシュを止める技は小技でなくてもいい。リーチさえあれば一発の大技を狙っていくことが可能だ。バイソンの「ウォー」という声に反応して正拳なり何なりと入れてみよう。

ダッシュに合わせて正拳。タイミング命。

跳んできたら、それぞれの対空兵器か小技で返そう。

バイソンなんかは小パンチで止め、そのままダッシュストレートを連続で入れることができるぞ。

その他の特殊パターン

さらに楽して倒せるパターンを紹介しよう。

本田と春麗はスタート時から百裂を出すだけでいい。これだけで勝手にくらって死んでくれるのだ。

とりあえず、そうむずかしい敵じゃないので、気楽に行こう。

本田は前に歩いていくとなお
グー。

開発者インタビュー

出席者

ゲーメスト編集部
YOU・A　担当：リュウ、ケン、T・ホーク
N・O　担当：春麗、バルログ
KAL　担当：キャミィ
VS
カプコン開発陣の皆さん。

YOU・A…まずは、スーパーストリートファイターIIを作ることになったきっかけからお聞きしたいのですが。

企画Ⓐ…実はかなり早い頃から企画は動いていたんですよ。最初はQサウンドのデモンストレーション用に、サウンドをQサウンドにしただけのものという話だったんですけどね。Qサウンド対応のストIIということで、ストQと呼ばれてました。

その後、企画は二転三転しまして、今のような形になっていきました。

YOU・A…キャラ全部を入れ替えてしまおうというような考えはなかったですか。

企画Ⓐ…まあ極端な話ですが、そこまで考えてましたね。

N・O…新キャラの設定はどのあたりから出て来ているんですか。

企画Ⓐ…新キャラそのものはかなり前から考えてました。最初は2人の予定だったんです。ただ、2人入れるんなら4人でも同じだろうということで。そこで、次に女性キャラ1人、ちょっと変わったやつが1人、普通っぽいやつが1人と考えました。普通っぽい奴はリュウ、ケンのように顔のチェンジでやろう、と言ってたんですが、でもどうせやるなら全員違うようにしようということになりました。

KAL…新キャラの設定はどのように決まっていったんですか？各キャラのモデルなどいますか？

企画Ⓐ…キャミィのデザインは、昔のマイナーなアニメの女の子をイメージして描いたらしいです。名前を忘れちゃいましたが。

KAL…かなり変わった服装ですよね。特殊部隊の人ですし。

プログラマ…最初はもっと違っていたんですよ。服自体も違ってましたし、もっといろいろなものがごてごてとついていました。

企画Ⓑ…ホークは特にモデルはないですね。最初はもっと派手な羽飾りがついたやつだったんですが、だんだん現実のインディアンとは違う方向に変わっていきました。

KAL…生い立ちもあいまいなところがありますね。聖地とかがからんで来ますが……。

プログラマ…それがどこなのか、誰も知らないと言う（笑）。

N.O…フェイロンは香港映画スターってことで、あの感じに?

プロクラマ…いや、そんなことはないです。最初はなんと、弁髪のモンゴル人だったんですよ。グラフィックは違うのがちゃんと動いていて、ステージまでモンゴル風のを作ってあったんですが…結局変更することになりました。この没キャラがディージェイの原型になったんです。

企画B…ディージェイだけはしばらく決まってなかったんですが、ある日黒人の格闘家にしようということに決まりました。それならマーシャルアーツを使わせようと。

　最初はあまり好きなキャラじゃなかったんです。しかしキャラクターを描いていた女の子が格闘技好きということで、最初のデザインからどんどん一人立ちしていったんです。最終的には蹴りなどが一番カッコ良くなったと思っています。

キャミィだ。いまのイメージにかなり近いが、よく見るとホルスターやパッドやらをつけている。

YOU・A…そういえばディージェイのパンツには〝MAXIMAM〟と描かれてますが、やはり左右反転を考慮してですか?

プロクラマ…その通りです。よく気づきましたね。しかし最初は〝ROCKMAN〟と描いてあったんですよ。デザインするときにそんなパンツをはいているやつが近くにいたらしくて。

KAL…各キャラの出身国はどのように決定したんですか?これもかなり気になる点なのですが。

企画A…最初、ディージェイやホークを造った段階でアメリカが増えすぎたことに気づきまして。インディアンはメキシコにもいるし、黒人と音楽だからディージェイはジャマイカという雰囲気かなあと思いました。

企画B…キャミィは諜報部員という設定なので、イギリスの諜報部、M-6をイメージしてみました。フェイロンは見たままですね(笑)。

これもキャミィ。肩やひざのパッドやブーツなんかがSFっぽい感じ。

KAL…新キャラのグラフィックや技はすんなり決まったんですか?

企画B…かなり何度も変わっていますね。企画段階でボツになった技はたくさんあります。

　ホークは、今の3倍くらいの技を持ってましたね。飛び道具系の必殺技や、ディージェイのタメ+連打のようなかなり変わったコマンド必殺技も考えていました。

　コンドルダイブは、最初は地上でコマンドを入れる技だったんですよ。地上からフワッと浮いて相手に突っこんでいくみたいな。また、メキシカンタイフーンも最初はなくて、単に相手の頭をつかんでポイッと投げてしまうというものでした。

プロクラマ…今回実は旧キャラの方のあたり判定とかもほとんど変えてしまってるんですよね。見た目一緒なのでわかりにくいと思いますが。最初のストIIではリュウ、ケンにくらべて他のキャラの判定がややアバウトだったんですよ。春麗、ガイルの強さの一因は結構そこら辺のこともからんでました。

企画B…もうほとんど一から作り直してますね。

　あとグラフィックでは最初のストIIに参加していたスタッフが何人か新キャラを担当しています。かなりタッチが変わってますが。

企画B…キャミィは最初、女性版ガイルって感じでタメ技がメインでした。でもそうすると、待ちキャラになっちゃったんです。それが嫌で、もともとあったタメ技類をとっちゃって、必殺技をコマンドで出せるようにしました。

これが飛び道具の下をくぐれたら……なる程、たしかに強すぎそう。

企画A…最初の頃は、キャミィのスパイラルアローは飛び道具の下をくぐれたんですよ。だからリュウ、ケンキラーでした。波動拳を撃ったら最後という感じでした。

プロクラマ…ベガのサイコクラッシャーと空中ですれ違ったりして、カッコ良かったんですけどねえ。一部のキャラに強過ぎるので結局くぐれなくしてしまいました。

YOU・A…他に変わった点や、苦労した点はありますか?

企画A…新キャラの技はいつも変わっていましたよ。ホークを最初に作ったときは、リーチが長過ぎたんです。だから、手を振り回すと誰も近寄れなくて。ホークVSホークなんて、試合開始後にパンチを出すと両方あたって相討ちになってしまうし。

YOU・A…ダルシムみたいだったんですか?

企画Ⓐ…ええ、そんな感じでした。そこで、短いリーチで出せるようなパンチを考えて、グラフィックを描き変えてもらいました。

企画Ⓑ…ディージェイのマシンガンアッパーも当たり判定の位置が決まらなくて、今日はこれ、というように毎日変わっていました。途中何度もこれで完成だ、とかと言いながら手直しを続けていましたが…。そのかいあって、結局ディージェイが一番イメージ通りになりましたね。

企画Ⓐ…キャミィも変わったんですよ。

プログラマ…最初見た目通りの当たり判定をつけてたんですよ。そうしたら小さすぎて誰の攻撃も当たらなくなってしまって（笑）。

しゃがみ小キックを連打すると少しアタマが下がるんですが、するとエアスラッシャーが上を通り抜けてっちゃうんですよ。こうフーッて感じで（笑）。キャミィとホークなんて2倍近く大きさが違いますから、逆にホークなんてしゃがんでも上タイガーショットをくらっちゃって（笑）。

企画Ⓐ…今となってはそれもよかったかも?と思ったりもします。

YOU・A…キャラクターのバランスは、どのように決められていったのですか?

企画Ⓐ…結局バランスとりに一番時間がかかってますね。最後の一週間は特にすごかったです。

プログラマ…ロム出し締め切りの3時間前にも思いっきり変えましたよ。

N.O…新キャラは意図的に強くしたのですか?

企画Ⓐ…使ってもらいたかったので、意識的に強くしました。慣れている旧キャラと渡りあうために必要かなと思ったんですが、今になってみるとバランスがよくなかったかもしれません。

旧キャラでは何といってもサガットですね。あの強さは強烈です。本田もちょっと強過ぎたかな?

YOU・A…本田、強いですかね?

プログラマ…特定のキャラに対して強いですね。三段攻撃がお手軽に入るし、嫌らしい強さがあります。初心者に対してはここまでしていいのかという感じになっちゃいます。

YOU・A…ガイルはどうですか?

プログラマ…ガイルは結局強いままです。実はターボのとき、サマーソルトの軌道をだいぶ変えてしまったんですよ。見た目には変わらないんですが、これが不評で弱くなったとだいぶ言われました。一時は今とはかなり違う雰囲気のキャラだったんですが、結局元に戻しました。

かなりいかつかったT・ホーク。いまのイメージから見るとかなりおっかない感じ。これはこれでカッコよいが。

N.O…編集部では歴代ガイルで最弱では、と言われますが。

企画Ⓑ…バランスとしてはちょうどよかったと思います。ストIIからさりげなく弱くなっていってますがね。

ガイルは本当は、練習を積まないとダメだけど、使いこめばどんどん強くなるキャラにしたかったんです。グラフィックも全面的に変えたかったんですが…。

企画Ⓐ…ザンギエフも、もっと通常技を変えたかったですね。大足払いに頼り過ぎているので、もっと6個のボタンを全部使うようにしたかったんです。これは他のキャラに対しても言えることなんですが。

ただ、ザンギエフは難しいキャラで、ちょっとバランスをいじるとあっという間に最強になってしまうんですよ。そこでかなり悩みました。わかんないキャラですね、彼は。

KAL…でも今回、プレイ感覚がずいぶん面白くなってますよ。

YOU・A…春麗は足元の判定が小さくなって強くなりましたね。春麗の前の足に蹴りを重ねても平気な顔して立ってますよ。

プログラマ…ちょっといじっただけなんですけどね。頭のグラフィックを小さくした関係で、頭の当たり判定も修正しています。

N.O…それで連続技が入りにくいんですね。気功拳の出るのが速いのもいいですね。出したあとにスキがありますけど。

企画Ⓐ…出るのは早いです。スキについては、短くした時期もありました。しかしそうしたら、春麗の闘い方がガイルになってしまったんですよ。気功拳を追っかけたり、連続技までガイルと同じものが入るようになっちゃって。そこで、小・中・大で異なる硬直時間にして、射程距離をつけちゃいました。溜め時間は一緒ですが。

KAL…リュウの波動拳にも射程ができましたよね。最初に見つけたとき、かなり驚いたんですよ。

プログラマ…あれはあまり意味はないんですよ、めったに見られませんし。波動拳を強くしすぎたってことで消えるようにしたんですが、入れたのを忘れていて自分で、あっバグだと思ったり（笑）。

当たり判定が大きくなった波動拳。特にリュウのものの出がかりは大きそうだ。

YOU・A…波動拳が強くなったというのはどういう点ですか?

企画Ⓐ…当たり判定が大きくなったんです。モーションのスピードは変わってないんですが、リュウの波動拳の出かかりはかなり大きな判定がついてます。波動拳の弾自体は、後ろのほうに当たり判定が大きくなっています。

リュウ、ケンの波動昇龍拳、いわゆるトリカゴ状態は、リュウ、ケン側でやりにくいように修整したんです。しかし、やっぱりもとに戻してしまいました。

ストIIシリーズを通して、一つの技に変更を加えると、必ず良い、

悪いの両方の意見が出るんです。自分のひいきのキャラを強くすると、実に良くできてる、と言われますけど(笑)。できるだけ良いと言ってくれる人が多いほうに調整していくしかないですね。

YOU・A…スピードはターボより遅くなってますが、そのあたりはどうったのでしょう。

企画Ⓐ…そこはかなり悩んだところですね。今のスピードにしたのは、ターボは速すぎて難しいという人が多かったのと、グラフィックがとんじゃうのが嫌だったんですよ。

ターボは本来のスピードのほぼ倍速で表示しています。だからもともと一瞬しか出てこなかった絵は、とばされて表示されなくなってしまうんです。

KAL…では今のスーパーのスピードは実際にどのくらいなんですか?

プログラマ…ノーマルです。ストII、ダッシュと同じですよ。

KAL…一般には少し速いんじゃないか、という説がありますが。

企画Ⓑ…それはテンポの問題だと思います。新キャラのアニメパターンや歩く速度は速いですから。旧キャラの中にもスピードアップした技もありますし、それで少し速く感じるんだと思います。

プログラマ…実は社内でも結構みんなをだまして遊んでました。いつものスピードのままなのに、こっちが「それちょっと速いよ」なんて言うと、みんな「ほんとだ、少し速い」なんて言っていましたから(笑)。

YOU・A…最多ヒットコンボは現在どのくらいまで確認されていますか?

プログラマ…11段です。

YOU・A…編集部では10段だったんですが、11段行きますかー

プログラマ…ええ、これは連射装置を使って朝から晩までやって、ようやく一回入ったという(笑)。フェイロン、ディージェイ、バイソンで入りますね。

YOU・A…編集部はこれらのキャラで10段だったんですが、11段はタイミングですかね。出ないんですよ。

プログラマ…フェイロンは、ザンギエフのみに対してめくり大キック→立ち小パンチ7発→烈火拳が入ります。バイソンはもう連射装置のおかげでしょう。めくりからしゃがみジャブが9発入って、小ダッシュストレートが入りますね。めくるタイミングも難しいと思います。

YOU・A…11段が限界でしょうか。

プログラマ…ひょっとしたらなんですが、夢の13段、という可能性もあります。

YOU・A…それは誰が?

プログラマ…ザンギエフに対して、めくりから立ち小パンチが9発入れれば最後に烈火拳で、13段になります。でもこれはまだ実現されていません。

これはフェイロンだろう。体にキズがあったりしてなかなかワイルドなイメージだったようだ。

開発途中では最初9段までしかプログラムしてなかったんですよ。ある日10段に成功したヤツが現れて…(笑)。出すなよとか言いながら、99段まで表示できるように直しました。

KAL…効果音がほとんど変わつめますね。

企画Ⓐ…かなり苦労していろいろ作ってますね。ただ、パンチ音などは昔の音もよかったですね。ひさしぶりに前のソニックブームを当てた音を聞いたら、ものすごい音がしてびびったし。こんな音だったんだな、と。

サウンド…今までのストIIのイメージを壊さないで新しくして行くということが一番難しかったですね。でも勉強になりました。

企画Ⓐ…声ももめました。前のイメージがあるから変えないでという意見がありまして、それで一度、もとに戻してるんですよ。今でもリュウ、ダルシム、サガットの声はもとのままです。

KAL…そうなんですか?

サウンド…Qサウンドにするとあんな感じになるんです。音質も違いますし、だいぶ違って感じるでしょうが。

N.O…効果音もQサウンドですか?

サウンド…そうです。左右にでなくて、自分に対し円状に音が広がるのが特徴です。端に行けば行くほど、手前に音が来るような。その効果を楽しんでほしいですね。

企画Ⓐ…調整段階では、すごい音がありましたよ。ボツになったヨガファイヤーとか、ものすごくて聞くと笑っちゃうようなものでした。春麗の声も賛否両論でしたね。

KAL…新曲について苦労した点はありますか?

サウンド…新キャラの曲はやはり元の曲とのつながりに注意してます。イメージ的にあまり変わらないように考えて作りました。個人的にはドラムだけの曲などもやりたかったんですが。

音源的にはFMからPCM音源という理論上どんな音でも出るものになりまして、生の演奏の感じに近づけようという気持が強くありました。

KAL…では最後に、スーパーを作るにあたっての一番苦労した点、考えた点を語って下さい。

プログラマ…ストIIを作ったときには想像だにしなかった、4度めのバージョンアップということがつらかったですね。最初の頃に組んだプログラムは忘れているし、ヘタにいじくれないし。こんなことはそうそうないですから。

企画Ⓑ…僕はやはりストIIをバージョンアップするということで、イメージを壊さないことに一番注意しましたね。もっと荒唐無稽なものもやりたかったんですが。新キャラが受け入れられるかどうかもずっと不安でした。

企画Ⓐ…私はキャラのバランスが一番気になりました。ロケテストのときのプレイヤーの反応や様子、評価を見るのが怖かったです。胃が痛みました。

YOU・A…やっぱりストIIのシリーズを作り続けるのは大変なことなんですね。今日はいろいろな質問にお答えいただき、ありがとうございました。

勝ったあの人が心をこめて あなたに送りつける言葉集。

スーパーストII勝ちゼリフ集

ケン

●よし、闘いのカンはとりもどしたぜ！
●おいおい、まだ、負けるには早すぎるぜ!!
●お前が何人たばになろうとも、
オレの敵ではない。
●フゥ、くるしい闘いだったぜ……
オレをここまで追いつめるとは……
●そうカッカするなよ！あせって
ミスしたお前が悪いんだぜ！
●いくらでもかかってこい！
たたきつぶしてやるぜ!!

ベガ

●私を誰だと思っている？
貴様など私の前ではまったくの無力だ。
●自分の無力さを思い知れ！
しょせん、格闘家なぞみなまがいものよ！
●下手にかじった武道が貴様のいのち取りだ。
さあ、とっとと消え失せろ！
●殺されなかっただけでもありがたく思え。
貴様とはレベルそのものが違うのだ。
●たとえ女だろうと私は容赦せん。
私に逆らうものは誰であろうとつぶす！
（女性キャラのみ）
●どうだ、真の恐怖の味は？
この次は永遠の悪夢を与えてやろう……！
●我が部下にほしいくらいの腕前だな。
だが、その目が気に食わん、
二度と姿を見せるな！
●よくぞここまで私を追い詰めたものよ。
しかし、最後には、やはり悪が勝つのだ!!

ブランカ

●オレが生き残ったあの大地で、おまえなら一日ともつまい。
●野生の力を思い知ったか!!
●ウオッウオッウオッ!!
●弱肉強食の世界を生きぬいた俺に
おまえが勝てるはずがない！
●肉を切らせて骨をたつ。
これがジャングルのおきてだ！
●トラさえオレの前ではネコになる、
さしずめお前はネズミといったところか！
●お前の動きではこのオレ様はたおせまい!!

ザンギエフ

●オレは赤きサイクロン、
全てを巻きこみフンサイするのだ。
●お前ごときの力で
オレに勝てると思っているのか!?
今度あったら腕をへしおってやるぜ！
●ロシアの大地をお前の血でそめてやろうか!?
●オレのハガネの肉体の前では
キサマの技など子供のあそびにひとしい。
●お前とは、体のきたえかたがちがうのだ。
●あまりいたぶるのもかわいそうだ。
このぐらいにしといてやる！

バルログ

●くっくっくっ美しい者は
敗北を知らないのだ。
●弱き者は地獄に落ちろ!!
強き者は常に美しいのだ！
●フッフッフッ、
優雅な一時をすごさせてもらったよ。
●勝利こそが美しい。
私に破れるのはとうぜんだ!!
●フッ……この勝利の瞬間こそ
私の最も美しいときだ……

サガット

●お前は弱すぎる！あくびが出るわ!!
●お前ごときの腕ではこのオレに
キズ一つつけられぬわ!!
●技の切れもまだまだだな。
一からやり直すんだな。
●たとえどんなにキズが増えようとも
オレは必ず勝つのだ!!
●ふたたびオレが世界一になるまで
負けるわけにはいかないのだ。
●いやしくも帝王とよばれたこの俺だ。
お前ごときに負けられん。

キャミー

●あなたぐらいの相手なら、もう何百人と倒してきた。甘く見ないで！
●何ならもう一度戦ってみる？私の勝ちに決まってるけどね。
●みっともない顔……自分の未熟さを呪うことね。
●あら、そんなに早く降参しちゃっていいの？格闘家が聞いてあきれるわ。もっとマシな戦い方はできないの？
●大英帝国に栄光あれ!!
●勝利への執念が足りないようね。その甘さがあなたの弱点よ。
●幾度もの修羅場をくぐってきた私に、そんなチャチな攻撃は通じないよ！
●もうちょっと骨のある人かと思ったのに、見かけ倒しもいいとこ……
●ちょうどいい準備運動だったわ。また相手してあげる。
●子供だと思ってバカにしてるから、そんな痛い目にあうのさ！
●フフ、私みたいな小娘にやられちゃってくやしくないの？

本田

●朝のけいこより、楽勝でごわす!!
●わしの張り手は天下一じゃーがははは!!
●いい汗をかいたでごわす。また手合せ願いたいのう！
●その程度の技はこのわしにはきかぬわ!!
●まだやるか!?つぎは頭突きのまとにしてやるわ!!
●力だけが正義でごわす!!
●がっはっはっはっはっ!!笑いがとまらんのう!!
●わしのフンドシかつぎにでもなってやり直すか？がっはっはっ!!
●日本一これ即ち世界一でごわす!!

●おっとオレのこぶしに
汚ねえ血がついちまったぜ。
●オレのこぶしは勝利の味しか知らないのだ!!
●なんだい、せっかくのってきたのによ～。
あっけない奴だぜ！
●おやおや　どうしたんだい?
そんなところでねているとカゼひくぜ!!
●俺の必殺パンチを食らって、
立ち上がったヤツはいねぇ！

●ちょっと本気を出せばこんなものよ。
どうやら、相手が悪かったようね！
●たいしたことのない男だわ！
もっと強い相手はいないのかしら?
（男性キャラ）
●たいしたことのない女だわ！
もっと強い相手はいないのかしら?
（女性キャラ）
●ふっ　全ての男たちは
私の前にひざまずくのよ!!
（男性キャラ）
●ふっ　全ての女たちは
私の前にひざまずくのよ!!
（女性キャラ）
●女だからといって甘く見たわね！
残念だけど私は世界一の格闘家なのよ！
●ふっあなたはしょせん私の敵ではないわ!!
出直しといで。

●世の中には俺より強いヤツもいる。
下手な自信はすてることだな。
●お前の力はそんなものか！
くやしかったらかかってこい!!
●真の格闘家への道は、まだ遠い……
修行あるのみ!!
●いい試合だったな。また俺と闘ってくれ!!
●お互い力を出しきったんだ……
どちらが負けてもおかしくはなかった。
●なかなかやるな！だがまだまだ。
修行が足りないようだな!!
●昇龍拳を破らぬ限り、お前に勝ち目はない!!

●顔を洗って出直してこい!!
●実力伯仲、だが運は俺に味方した!!
●カンフーは無敵だ!!
●どうだい、俺の技の切れは!?
●決まったな!!
●おまえの負けだ!!
●それがおまえの全力か。
笑わせるんじゃないぜ!!
●おまえが弱いわけじゃない。
俺が強すぎるのさ!!
●今頃気づいても遅いぜ。
そう、俺は格闘の天才だ!!
●そう落ち込むな。
俺が勝って当たり前の勝負だ!!

●私は一瞬のスキも見逃さぬ。
スキだらけのおまえに勝機はない！
●我が偉大なる守護神よ、
さらなる力を私に与えたまえ！
●私の両腕は大木をもへし折る。
その体真っ二つにされたくなくば去れ！
●おまえはなぜ戦う?
執念なくして、勝てるほど甘くはないぞ！
●私はすべてを失った男だ。
恐れるものなど、何もない！
●私の体は鋼鉄のヨロイにも勝る。
おまえの攻撃などびくともせぬ！
●怒りでも悲しみでもない。
聖なる血が私を戦いにみちびくのだ！
●よこしまなこころでは、
私を負かすことはできん！
●わきあがるこの力、つきることはない。
我が聖地を取り戻すその日まで！
●我は戦士の一族。誇りにかけて負けはせぬ！

●ヨガの究極奥義、思い知ったか!!
●運命……
お前が負けるのも運命なのだよ。
●戦士としての誇りが
お前にはあるのか!?
●さとりだ！さとりを開かぬ限り、
勝利は見えてこないぞ!!
●お前も戦士なら、技よりもまず
こころをきたえるがよい。

●ブラボー!!最高の気分だぜ!!
●よう、そんなに早くオネンネしちゃあ張り合いがないだろ!?
●俺としたことが、
ちょっとばかりやりすぎちまったかな?
●ヘイ、カモン!!
何度でもダンスの相手をしてやるぜ!!
●おいおい、あまりの、
ビートの激しさにくたばっちまったのかい?
●おまえのために
レクイエムでも歌ってやろうか?
●ノリが悪いぜ、あんた！
●なかなかおもしろかったぜ、
またいつでも遊んでやるよ、ハッハッハッ!!
●あんたの攻撃のリズムなかなか熱いぜ!!
また俺と闘ってくれるかい?
●どうした?もっと激しく攻めてきなよ！
俺のハートを熱くしてくれ！

●負けはせぬ。このとものかたみにかけて。
●国へ帰るんだな。
お前にも家族がいるだろう……
●お前との闘いが、
オレの新たなる力となるだろう。
●なぜ負けたのか、分からないのか?
お前とは背負っているものが違うのだ。
●ヘッオレにケンカを売るのは、百年早いぜ!!
●戦いとは無情なものだ。
だがオレは負けるわけにはいかない。
●お前の動きは見切った。
オレにかなう相手ではなかった！

カプコン描き下ろし

戦士の日常

いつもは闘いの場に身を置く彼ら、彼女らにもごく普通の日常がある（はずだ）。今回そんな一面にせまってみました。

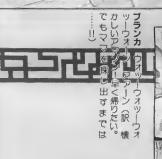
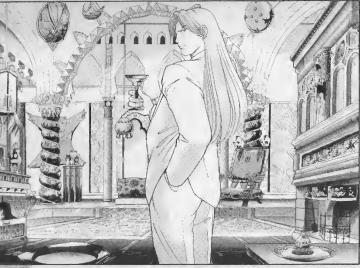
ベガ　世界はすでに我が手中にあり。邪魔する奴はこの指ひとつで叩き伏せてやる。

リュウ　俺の闘いは終わらない。この世に強い奴がいる限り。

春麗　あら、けっこーいーじゃない?ちょっと軽すぎて何も身につけてないみたいだけど…。

バイソン　へへへ！これはほんの肩慣らし！今夜の相手もこうしてやるぜ。
おっちゃん　これじゃいくらあっても足りんわ。

ブランカ　ウォッーウォッーウォッーウォーン　アァーン（訳　懐かしいアマゾンー早く帰りたい。でもママを探し出すまでは……!!）

フェイロン　本番前の緊張感…しかし真剣勝負に比べれば…

バルログ　血に飢えた獣も　今夜しばしその爪をとぎすまし、ひとときの休息を…。

サガット　いずれ再びー（おいっちにイー）この私が帝王の座に返り咲いてみせる!!（おいっちにイー）リュウよ、待っていろ！

ガイル　ナッシュ、このドッグタグに誓って仇はうつぞ！お前の無念、このオレが必ず晴らす！必ずだ！

ディージェイ　ZZZ……♪I'm the champion of both music & fighting ♪ZZZ……

ダルシム　私が修業を怠らないのは弱きを救うためなのだー

ケン　愛するイライザとつかの間の休息。でもこれじゃあ闘うより疲れるよ。

本田　どすこぉーい　どすこぉーい

弟弟子　うわぁー、今回も気合いが違うでごわす。

キャミィ　久しぶりにお買い物したら気分がいいわ。さあ、かえってお洗濯でもしようっと。

T. ホーク　動物と心ふれあうとき、大地の声が聞こえ部族の誇りと勇気を奮い立たせてくれる。

サンギエフ　どおおだ！この肉体美は！オレに勝てる奴などこの地球上に存在するはずがないわ。

フェイロン　俺は子供たちに夢を与えるアクションスター
　けれど俺の本当の姿はこの子供たちには見せられない。

キャミィ　ツノ、おまえどこからきたの?早くおうちにお帰り。

バルログ　美しさが仮面の内で研ぎ澄まされてゆく仮面舞踏会、今宵もまた…。

ストIIシリーズの流れをふりかえる。

石井ぜんじ

いまや、ゲーム界はこのゲーム抜きに語れないというほどまでになったストIIシリーズ。しかし、その道のりは平坦ではなかった。さまざまな過程を経てここまでたどりついたのだ。

さあ、ここでもう一度ストIIシリーズを振り返り、思い出にひたってみようではないか。そこには、新鮮な驚きと情熱がたくさんつまっているはずだ。

これは売れる！大ヒットを確認したストII

ストリートファイターIIが正式に公開されたのは、1991年の2月に行われたAOUショーである。もちろんショーでは大好評で、編集部では大ヒットを確信。私がクロスレビューで10点満点をつけたのは、今のところストIIだけである。

当時画期的だったのは、キャラが8人から選べることである。多くて3〜4のキャラしか選べなかった他のゲームに比べて、2倍のキャラ数だ。闘う相手のキャラクターが自分で選べるキャラクターだというのもいい。同じ性能でキャラの能力をひき出して戦うところが、とても斬新に感じたものだ。もちろん、発売されると同時にゲームセンターは黒山の人だかり。1つの台にむらがるプレイヤーの姿は、グラディウスII以来見られなかった現象である。しかし、これはまだ序章に過ぎなかった。ストII人気は、どんどん発展して継続していくことになるのである。

やがて流れは対戦に

最初の頃は、ほとんどの人が対コンピュータ戦をメインに戦っていた。まだキャラの操作がおぼつかない状況だったので、クリアするのもなかなか大変。とりあえず全キャラでクリアしようとみんな必死だった。一番最初は、投げのやり方さえよくわかっていなかったくらいだ。

そのうち、中足払いでとばせて対空兵器で落とす方法や、投げはめが発見される。この2つの基本パターンの発見によって、コンピュータ戦をクリアする人は飛躍的に増えていった。

対コンピュータ戦はまだまだ人気だったが、ごく一部で対戦プレイも盛り上がっていた。この頃の対戦は、リュウ、ケンが強かった。まだほとんどの人が使いこなせない波動拳でとばせて昇龍拳で落とす戦法のできる人達が頂点に君臨していた。

しかしそのうち、ガイルの強さが目立つようになってくる。ソニックブームを出して追いかけていく一連の攻めが明らかになると、リュウ、ケンで対抗するのはなかなか辛い。春麗、ダルシムも強そうだと気づく人が増えてくる。

対戦人口が増え始めてきた初夏、連続技の存在が明らかになった。アッパー昇龍拳などの存在は知られていたが、ブランカの三段攻撃の発見は大きかった。これにより各キャラで連続技探しがさかんになる。

一方、弱い弱いと言われ続けていたザンギエフに、小キックを当ててからスクリューをかけるスクリューはめが発見される。近づくまでがあまりに大変なだけに、はめたときの爽快さは気持ちよいもの。ザンギエフにはまるプレイヤーがわずかながら増え、スペシャリスト化していく。

その間に、対CPU戦はハイスコア争いが熱くなっていた。WKOで10ラウンド遊べるため、緊張感を長く持続させなければならない。中でもガイルは、空中投げによって高い点を続けることがわかり、パターンがどんどん美しくなっていった。

そして8月、ゲーメスト杯争奪全日本ストリートファイターⅡチャンピオンシップが開催された。上位に進出したキャラは、ガイル、春麗、ダルシムである。決勝はガイルにガイル。ここに至って、リュウ、ケンの時代は終わりを告げたという感がある。

しかし対戦プレイの盛り上がりは、まだまだ始まったばかりであった。本田の小のスーパー頭突きが対空技になることが発見されたり、ザンギエフの立ちスクリューが実戦に使われるようになったりと、テクニックはさらに磨きがかかっていく。この頃から、リュウ、ケンの足払い波動拳も使われ始めた。

最強の地位をほぼ不動にしていたガイルだが、ここで技の出しかけにくらうと必殺技が一時出なくなる、封印技が発見される。とはいえ、依然ガイルは強く、ゲームセンターではガイルVSダルシムの宿命の対決がよく見られるようになった。

一大トピック通信対戦台の登場

年末にむけて、さらに対戦熱を加速させたのが対戦台の普及である。京王線沿線のとあるゲームセンターで最初に見かけられた通信対戦台は、冬休み中に急速に普及した。今の対戦ブームは考えられない。

ここ数年以来の大ヒットゲームとなったストリートファイターⅡは、圧倒的な大差でゲーメスト大賞を受賞することになった。CAPCOMは、前年のファイナルファイトに続いて連続の受賞となった。また、この頃からストⅡのニューバージョンが構想され、進行していたらしい。そして1月末のゲーメスト3月号で、ストⅡダッシュの第一報が報じられる。

期待を一身に集めて、ストⅡダッシュ登場！

1992年2月、AOUショーにストリートファイターⅡダッシュが、その全容を現すことになった。ショーに出展されることはウワサでかなり広まっていたらしく、多数のストⅡファンが集まっていた。

ここで四天王が使えるようになっていることが確認された。また、各キャラの技の強さがさまざまに変えられており、今までのキャラ格差が大きく変わっていた。

例えば、今まで弱いキャラの代表のように言われたザンギエフがとても強かったこと、足払いが異常に強く、簡単に入りこまれてしまう。他に、バイソン、バルログというところの四天王が強く、ガイル、ベガはかなり弱く感じられた。このバージョンでプレイした人達は、来たる発売の日に向けて、どのキャラが最強の座につくのか興味が尽きなかったのではないだろうか。

そして4月正式発売の日が来た。もう街のゲームセンターはダッシュ一色だ。それも、今年こそ自分のキャラを最強にしようという、対戦プレイがほとんどであった。

キャラ別に見てみると、まず優位に立ったのがリュウ、ケン、ブランカである。この3人は、開発者がひいきしているのではないかと思われるくらいパワーUPしていた。ブランカはローリングアタックのダメージが2倍でなくなり、ジャンプ攻撃、電気による攻撃が実に使えるようになった。一方、リュウ、ケンは初めて能力に差がつき、昇龍拳・竜巻旋風脚・波動拳の3種の神器がとても生きるようになった。必殺技の細かい調整は、実に見事だったと思う。

しかし、しばらくすると四天王の逆龍が始まる。ベガ、

参考資料

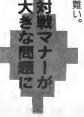
プレイヤー人気投票で見るストⅡシリーズ

ストⅡがゲーメストのプレイヤー人気投票に初登場したのが、'91年6月号。史上最高得点での登場だった。その後も人気は上がりつづけ、10月号では982点を記録。以後、'93年8月号まで1度もトップの座をゆずる事はなかったのだ。

サガット、バルログというところが一気に浮上してきた。特にベガの技の強烈さは、サイコはめ・ダブルニープレスはめというはめ問題を大きくクローズUPしていくことになる。はめは、できるだけ避けるよう注意しないとベガは使いづらい状況になっていく。
　時を同じくして、ストIIで活躍したテクニカルキャラクターであるガイル、ダルシムが再び復活してきた。発売当初はあまり使う人のいなかったガイルだが、除々にその真価を発揮し始める。最終的にガイルは最強キャラと言ってもいいほどの地位まで登りつめるが、サガットだけは苦手としていた。
　そのため、ゲームセンターによってはベガにはガイル、ガイルにはサガット、サガットにはベガ…というように3すくみになっている状況が見られた。そこに、バルログ、ダルシムが食いこんでいるという感じである。
　また、この頃は隠し技などさまざまなデマがとんだ時期でもある。ケンに真空投げがあるとか、一撃で必ず倒すことができるサイコクラッシャーがあるとか…。これらの情報は結局確認できなかった。このようなデマがとぶのは相当な人気ゲームでないと起こらないことである。それほどダッシュの対戦ブームは最高潮に達していた。

　対戦人口が増えるに従って、うまいプレイヤーと初心者の腕の格差がかなり広がっていくことになった。うまいプレイヤーは、持ちキャラの能力をフルに引き出すスペシャリスト化している。このレベルになると、もはやキャラの格差はあまり関係ない状況になっていた。

　このような状況のもと、夏休みからゲーメスト杯、ストIIダッシュチャンピオンシップ大会が行われた。当初編集部では、ベガ、ガイルばかりが上位を占めてしまうのではないかという不安があった。そのため、本大会では決勝に近づくにつれて全キャラ使わなければならないルールを設定することになった。
　しかし、それは考え過ぎだったようだ。磨き抜かれたテクニックは、キャラ格差をものともしなかった。予選では本田が二人と、かなり差が現れたが、さすがに本大会は猛者ぞろい。ベスト8にベガが残れないという意外な結果になった。
　決勝は、バルログとダルシムの戦い。知り合い同志の対決となったが、全キャラを使いこなせるという太刀川君が優勝を勝ちとった。持ちキャラでは無敗のまま敗れた鬼ザンギ、片山君のプレイも忘れ難い。

対戦マナーが大きな問題に

　ストIIダッシュは、対戦マナーの問題が大きくクローズアップされたゲームでもある。ベガを始めとしたハメプレイ、待ちプレイについて議論が白熱した。ゲームセンターによっては、はめ禁止台、何でもあり台というように対戦台を分けるところもでてくることになる。
　対戦台でのプレイがきっかけとなって、いざこざが起こり新聞などで取り上げられたこともあった。現実と架空の区別がつかなくなったとかいろいろなことが言われた。でも、本当はそれだけ燃えるゲームだというだけだったはずだ。
　夏の大会が終わった頃から、ストIIダッシュのコピー版が出回るようになった。海外で出回っていたものが、日本でも出始めたらしい。ソニックブームが画面上に何発も出るなど、ゲームバランスを無視したハチャメチャなものであった。それなりの面白さはあるが、バランスが考えられていないため飽きが早い。
　このコピーゲームへの対策のためか、カプコンから新たにストIIのニューバージョンの発売が発表される。その名もストリートファイターIIダッシュターボ。従来のストIIよりすべてにおいてスピードが速い。一時は、コピー版と本物のターボとをプレイヤーが間違えるという事件もあったが、ターボが出回るにつれコピー版は姿を消していった。

対戦人気を不動のものとしたストIIターボ

　ストIIターボの特長は、なんといってもスピードが速いことである。これは、賛否両論であった。読み、駆け引きの要素がやや薄れる感じがあり、それが嫌いな人はあまり好まなかったようだ。しかし、その分攻めキャラが強くなり、より熱いバトルが楽しめるようになったとも言える。
　キャラ格差は、四天王の弱体化とバイソン、ザンギエフのパワーUPによってぐっと縮まった。まったく、どのキャラが強いと言い切れない時代に突入した。
　そのうち、ダッシュでもあった同時押しによる小足払いからアッパーへの連続技が大きく広まることになる。起き上がりに立ち小キック→小足払い→アッパー昇龍拳とつなぐ連続技は、一回決まるとたいてい気絶してしまう。この技が普及するにつれ、リュウケンの地位が上がっていき、リュウ、ケン使いの数がとても多くなっていく。
　使われることが多くなったのは、本田についても言える。飛び道具に弱くなかなか相手に近寄れなかった本田だが、スーパー百貫落としが加わったことで大幅にパワーUP。弱体化したベガから本田に乗り換える人達が現れるほどであった。
　順調にヒットを続けるターボだが、発売されて半年がすぎるとそろそろ人気にかげりが見られてきた。ヒットゲームベスト10ではTOPの座を維持するものの、他メーカーの対戦格闘ゲームが人気を集めるようになってきた。

　そんなとき、夏のAMショーでストIIシリーズの新作、スーパーストリートファイターIIが登場した。スーパーは、新キャラ4人が加えられ、旧キャラについては四天王を中心に技の追加、調整が行われるという大幅にパワーUPした内容になっていた。
　対戦のスピード感覚は、ターボと違いダッシュ並のスピードに戻されている。これはグラフィックが見やすいためと、じっくり駆け引きを楽しんでもらうためにこうなったようだ。ターボのスピードに慣れたプレイヤーには少し物足りなかったかもしれない。
　ストIIシリーズのバージョンUPは、スーパーで3回目、シリーズでは4作目の作品となる。この間に築いたストIIファンは膨大な数にのぼる。これだけの人を巻きこんだゲームは、インベーター以来なかっただろう。これはとにかくすごい快挙だ。
　しかし、このストIIファンのゲームを見る目はなかなか厳しい。どこに変更を加えても、誰かが文句を言うことになるだろう。その点で、スーパーストIIは作り手として本当に大変なゲームだったのではないだろうか。
　93年12月現在、スーパーストIIはゲーメストのヒットゲームベスト10において、人気2位・インカム1位という結果になっている。スーパーストIIの好調はどこまで続くのか、新たなストリートファイターシリーズは…と興味は尽きない。
　ここまで私達を燃えさせてくれたストIIシリーズ。1プレイヤーとして、率直に拍手を送りたいと思う。

ゲーメスト アイランド 出島②

読者アイランド出張版、その②だ！

テクニカルボーナスの脅威 2

桜瀬　琥姫

東京都　花岡　聖隆さん

宮城県　赤井澤　千晶さん

奈良県　カヨ&ヒヨワフト君

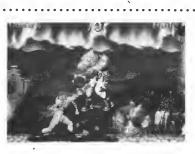
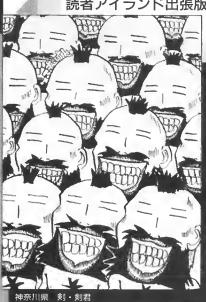
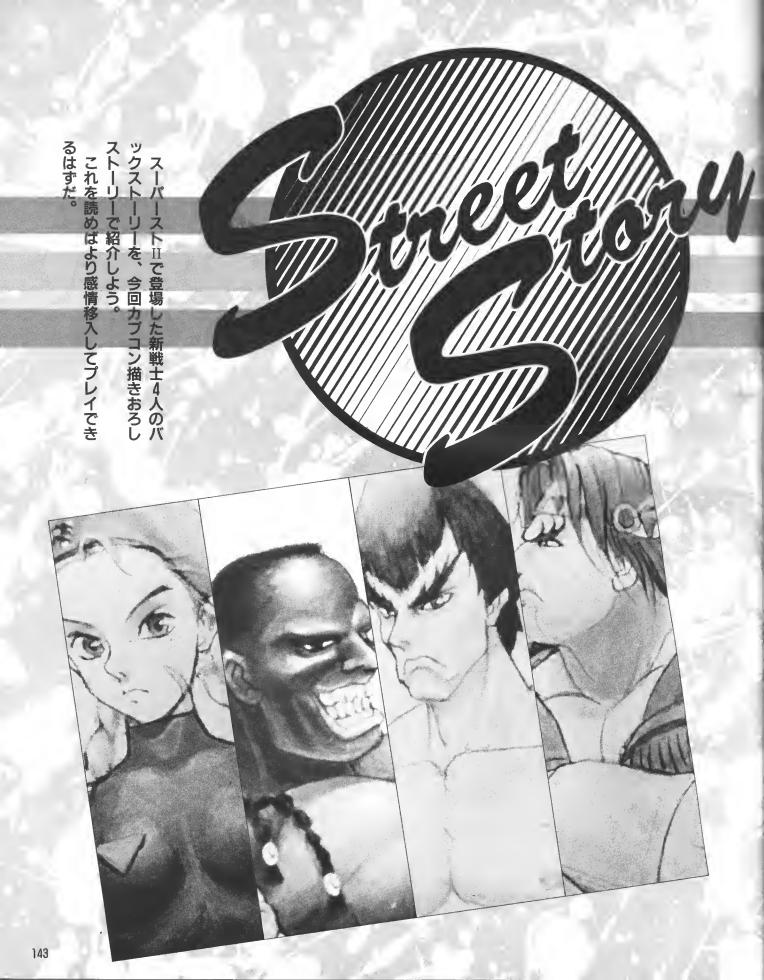
神奈川県　剣・剣君

埼玉県　肥後　未央さん

愛知県　石田　信繁君

滋賀県　山本　耕史君

石川県　中下　千夏さん

スーパーストIIで登場した新戦士4人のバックストーリーを、今回カプコン描きおろしストーリーで紹介しよう。
　これを読めばより感情移入してプレイできるはずだ。

赤土の塊が、乾いた風にさらされ崩れてゆく。
　かろうじて枯れる事を免れた川沿いの街道を、その男は歩いていた。
　土ぼこりが舞い、男は目をおおう。しかし足は休めなかった。
　背中にしょった木箱は1メートル四方はあるそれなりに大きなものだったが、男が担ぐと小さく見えた。
　人けのない街道に一人いるため目立たないが、男は身の丈2メートルをはるかに越す大男だった。腕は普通の大人が片脇に抱えられないほど太く、たくましかった。
　男の名は、サンダー・ホークといった。
　彼はひと月に1回、渓谷の家から3時間かけて、歩いて街に下りてくる。観光客相手に、木彫りの土産物を売るためである。
　彼と彼の父は、林業を生業とするかたわら、こうした副業もこなしていた。彼の父は木彫りにかけては並ならぬ腕を持っていたが、高齢の上ここ数年はめっきり病に伏し、体力の衰えを訴えていた。
　ふもとの街には馬車や自動車があったが、彼はそういった「乗り物」を嫌い、自分の足で移動した。彼にしてみれば、3時間やそこらの距離は何でもない。その日のうちに行って戻れる距離なら彼の庭だった。

　ホークは、それでもさすがに疲れた様子で、立ち止まり、道端の巨石にもたれかけ、水筒の水を飲んだ。この辺りはもう渓谷にかなり近づいている。
　原生林の茂る小高い丘を右手に、急な岩肌を仰ぎ見る。慣れた足取りで登ってゆく。
　頂上近くまで登り切ると、険しい峡谷の下をのぞき込むことができる。彼は、ちらと谷の奥を見やった。そこに彼と、彼の父親の住む家が見える。急な岩山を下りることはできないので、回り道をして家に着くまでにはここからさらに1時間はかかる。
　陽は西にかなり傾いていたが、日没までには帰れるだろうとなんとはなしに考えていた。
　岩の影が長く伸び始めた下りの街道で多少足をはやめた。
　その時――ホークは、突き刺すような気配を感じ、立ち止まった。何かがいる。
「――狼か？」
　ホークは頭の中でつぶやいた。しかし、狼のそれとは違う。何かこう、寒けを覚えるような、不吉な感じだ。
　しばらく辺りに目くばせし、注意して再び歩を進めようとした瞬間、それは目前に立っていた。
「!!」
　人間の男だった。しかし、普通の人間とはとても思えなかった。まるっきり生気がないのだ。それでいて、肌を刺す気配は辺りに充満している。風景そのものがゆがんで見えるようだ。
　その男は漆黒のマントを体に巻きつけていた。目深に被った帽子の奥に、不気味に光る双眸が覗いた。
「――アロイオの息子か？」男が問いかけてきた。凍てつくような寒々しい声だ。
「そうだが……あんたは、誰だ？」
「この私を、覚えていないか。フム……」男は口元をゆがませ、笑うしぐさをした。
「誰だ？何故、父を知ってる？」
　ホークは緊張していた。張りつめた空気が、彼をひどく警戒させていた。本能的に男を「敵」と認識した。彼は、いつでも太い腕で一撃を食らわせられるよう力を込めた。
「おまえの父は、かつては強い男だった……だが今はどうだ？残念と言う他はない」
「？……何を言ってる？父に何をした!?」
「ふ……またいずれ、おまえとも会うことになる。その時は、もう少し楽しめそうだな……」
　男はそう言うと、すっと岩間に跳んだ。気配は消え、男の姿もそれきりだった。
　ホークはしばらく自失していたが、父の異変を直感的に悟り、我が家に向かって駆けた。
「今の男……」

Street Story

走りながら男のことを思い出していた。謎の男。年齢も定かでなかった。そして、頭に直接響いてくるような、冷え冷えとした口調。あのような人間がいるのか。

丸太でくみ上げられたホークの家が近づいてきた。出がけと変わらぬ庭先の様子。だが、戸口は開けられていた。

「父よ！」

叫びながら駆け込むと、はたして彼の父は、戸口のすぐ右手につっぷしていた。

ホークは急いで抱え起こす。父親の体に息があるのかを確かめ、最悪の事態は免れたと安堵した。が、にわかに病状が悪化した様子で、大きく肩で息をしている。

「む……おまえか……」

齢70を越え病の床にあるとはいえ、並の若者の3～4人相手に後れを取る父ではない。立派に蓄えられた髭と鋭い眼光は、威風堂々として、猛獣をも退かせる。その父をこのような目に遭わせたのは、もはやあのマントの男に相違なかった。

「父よ、早くこれを！」

ホークは今しがた買ってきたばかりの錠剤を取り出した。発作の時に飲む薬である。しかし、父はホークを見つめたまま、首を横に振った。

ホークは、全てを悟り、抱える腕に力を込めた。ここで取り乱すのは、父が望むまい。

父アロイオ・ホークは、静かに話し始めた。

「……おまえは、あの男に会ったのか……？」

うなずくホーク。

「あの男は……かつて、我々の一族を根絶やしにした、『シャドルー』という殺戮集団を率いていた男だ。もう30年も前の話だ……」

ホークは驚いた。自分にここでの生活以前の過去があったなどと、考えたこともなかった。

「我々は、誇りあるサンダーフット族の民だった。

ある夜、我々の村に、『シャドルー』と名のる集団が押し入った。村には豊富な鉱山鉱脈があり、それを狙う輩は多かった。やつらもその仲間だと思っていたのだ。

しかし……やつらの目的は違った。

やつらは、村の老人や子供たちを次々と手に掛け……火を、放った……」

父は話し続けた。その騒乱の中、怒りに猛る村の若者たちを、たった一人で屠ったマントの男。

ホークは愕然となった。さっきの男のことではないか。

「ヤツは……憎しみのパワーを吸い取り、我がものにしていたのだ。

青白い光をまとったヤツの前に、仲間はみな倒された……。

幼いお前をかばい、火の手から逃れる私に、あの男は言った。

『私が憎いだろう……存分に憎むがいい。その力が強いほど楽しめる。お前は、もっと強くなれるはずだ。憎め。俺を倒しにこい』

炎の奥にかすむヤツの声を聞いた時、私とおまえは、崩れ落ちる炎の壁に巻き込まれ、滝壺に転落した……」

父が気づいた時には、親子二人で、見知らぬ地に流されていたと言う。

「私は考えた。ヤツは、私が復讐する事を望んでいる。より強い『憎しみ』を欲しがっていたのだ。仲間を奪われ、聖地を焼かれた恨みはつきない。が……それではヤツの思うがままだ。それならば、と……」

父の選択は報復ではなかった。

幼いわが子と、新たな聖地をつくること。奪われた仲間を弔い、その無念と憤りを、誇りある一族の末裔としてふさわしい方法で晴らす事だった。

「憎しみが生む黒い力は、やがて身を滅ぼす。少なくともおまえには、そのような道を選んで欲しくなかった。だからすべてを隠し通してきた。息子よ……だまし続けた父を許してほしい。そして、おそらくあの男は言っただろう、『次はお前だ』と……。ヤツの力の前にはおまえの豪腕もかなわない。決して憎むな。恨みを抱くな。ヤツはそれを望んでいるのだ」

父アロイオの目には、もうホークは見えていなかった。残されたすべての力を右腕に込め、ホークの手に重ねる。

「誇り高き我が一族の末裔よ……。その血を、憎しみで汚してはならん。己の正義を貫くのだ」

ホークはただまっすぐに、父の目を見据えていた。

「我が聖地か……30年捜し続け、ついぞ取り戻す事はかなわなかったな……」

アロイオは、遠くを想う優しい表情で、こときれた。

何かが熱く燃えるのを、ホークは感じていた。

父の髪から、髪飾りの赤羽を一本引き抜き、自分の髪に挿した。

「……父よ、あなたを聖地に連れていく。私と共に……」

固い決意を胸に、ホークは立ち上がった。

血がたぎっている。無限の力が沸き上がるのを感じ、彼はひとしきり、吠えた。その声は谷を渡り、世界の果てまでも届くようであった。

STORY OF FEI LONG

週末。国道を行きかう車。夜8時30分。

フェイロンは、タクシーの中で、徐々に速くなる己の動悸を聞いていた。震えが止まらない。

心の準備はすでにできていたが、やはり体は、「闘い」を前に強張っている。しかしそれは決して「恐れ」ではなかった。彼には強い決意と自信があった。静かに目を閉じ、拳を握り、はやりたつ心を持てあましていた。

彼はたった今、映画のロケーション撮影を終えたところだった。最後の1カット(ラスト・シーン)だ。荒波の砕ける夕暮れの断崖。亡き友の墓標に、勝利の報告をするシーン。彼は見事1テイクで決めた。

彼には、今日の撮影を1分たりとも引き伸ばす事はできなかった。朝からの彼の集中力はすさまじかった。アクション・シーンはまさに鬼気迫った。スタッフのみなが、並々ならぬ彼の意気ごみを感じ、ハイテンションのまま撮影は進行した。

みなは、フェイロンの気概にさすがプロと感嘆していたが、彼には予定を引き伸ばせない本当の理由があったのだ。

撮影終了後にはスタッフと打ち上げパーティーがあるのだが、家に戻る用事があると偽り急いでタクシーを拾った。

9時までに、香港島のタイガーバーム公園に行かねばならない。

フェイロンは時計を見た。どうやら時間には間に合いそうだ。少し気持ちが落ち着いたので、視線を外に向けた。

美しい夜景が見える。なんとはなしに、これまでの自分の事を思い起こしてみた。

香港生まれの香港育ち。フェイロンは幼い頃からアクションスターに憧れていた。町のカンフー道場には6歳の頃から通い始めていた。

小柄なフェイロンは、スピードとセンスで大きな相手を翻弄した。彼の技は爽快そのものだった。相手の技のスキをかいくぐり、懐に飛び込んで連続技を素早く叩き込む。その才能は天が与えたものだった。

18歳の時、彼はスタントマンとして映画界に入った。最も手っ取り早かったからだ。雑用や脇役をこなしながら、いつか主役として活躍してやると心に誓っていた。実際、彼の演技には、他の新人にはない光るものがあった。それは気迫であり、自信であり、生来の天才だけが持つ、人を惹き付ける力だった。

しかし、彼の熱意は空回りした。ひたすら自己の才能をみがく事にかけ、余計な小細工なしで認めてもらおうとする彼のまっすぐすぎる主張は、時として反感を買い、ねたみ・そねみの的となった。

彼にとっては、コネを利用した出世などに何の興味もなかった。が、この世界でトップをとるには、あらゆる面で計算高くなければならない。

積極的に演技指導に口を出し、殺陣(たて)の立ち回りにアイデアを出してみる。しかし新人の思いつきと一笑に付される。食い下がれば、映画のエの字も知らぬ若造がでしゃばるなと怒鳴られる。もう使ってやらんぞと脅されれば、引き下がるしかなかった。やりたい事をやれぬまま、数年を費やす。彼にとって、歯がみを休めない夜のない数年だった。

だが、天賦の才はチャンスを引き寄せた。彼の言い分を取り入れる助監督に巡り合えた。

「おまえの、好きな様にやってみろ」

5人を相手に立ち回るシーンだ。追いつめられ、最後には倒される役どころ。本来、複数のカットを別撮りし、後で編集する手はずだ。

フェイロンは、30秒間のそのシーンを、クレーン・カメラで一発撮りさせた。その演技は、助監督をはじめ、その場にいたスタッフ全員を黙らせた。言葉が出なかった。

流れるようにとはまさにこのことだ。フェイロンの持つ力が初めて開放されたそのときから、彼を取り巻く環境は一変した。

それまでにない段違いのアクションシーンが話題になったその映画は大ヒットを記録。無名の新人だったフェイロンは映画界の時の人となった。
いろいろな所から次とお呼びがかかったが、彼にチャンスを与えてくれた助監督と、もう一度仕事をする事に決めた。それが今回の作品だ。彼はストーリーの中で、重要な役割を持つ主役に昇格した。
そして今日、その撮影を全て終えたのだった。

「お客さん、着きましたよ」
はっと我に返る。金を払い、フェイロンはタクシーを降りた。
昼間は観光客でにぎわう公園の入り口は、高い門に閉ざされ、ひっそりとしていた。石組みの囲みづたいに裏手にまわり、狭い石段を昇る。その道は、通用口につながっているはずだ。
「世界格闘選手権」――非合法のその催しのうわさを聞いたのは一週間前だった。
今度の映画のロケを始めてから、ずっと感じ続けていた違和感。それは撮影が進むにつれ彼の心で大きくなってゆき、ごまかしようのない感情として育っていった。
本当にやりたかった事は、これなのか？銀幕のスターとして名をあげる事か？
これまでの生き方全てに疑問符を投げかけるその問いは、いつしか彼の心を支配し、取り除くことができなくなっていた。
そしてあのうわさだ。
年に一回、香港島タイガーバーム公園で行われる謎の格闘試合。全ての禁じ手なしの異種格闘技戦で、勝者には莫大な賞金が与えられる。しかしこれまで、その試合に臨んで無事に帰ったものはいないという。
うわさは真実味を帯びていた。というより、フェイロン自身がそう思い込んだだけかもしれない。
カンフーに明け暮れたこれまでの自分。自分自身を表現する最も効果的な手段として選

Street Story

んだアクションスターの夢の実現。
俺の体は何を欲しているのか。もう一度、体に問う機会が得られるなら……
迷い、といえるのかどうか。もてあますいらだちと焦りが心を支配し始めた時、その「知らせ」はやって来た。それが、彼に今の行動をさせている。

通用口の扉を開ける。公園全体に漂う「気」を、フェイロンははっきりと感じた。そして確信した。やはりうわさは本当だった。
フェイロンは一枚のカードを取り出した。今朝、彼の上着のポケットにいつの間にか入っていたものだ。

本日、虎豹別墅にて21：00より　№04

カードにはそれだけ書かれていた。
虎豹別墅（フーバーオベッツァイ）とはここ、タイガーバーム公園の別名だ。直感的に彼は理解した。誰かが俺を誘っている。俺の事を知っているやつが、これを俺によこした。うわさは本当だったのだ。

石畳の上は寒風にさらされていた。青白い月が、白い舞台を照らす。
不意に声が響きわたり、フェイロンは思わず身を固めた。
「これより、試合を行う！」
闇の中にいくつもの視線を感じた。ただならぬ闘気がうず巻いている。
やおら、舞台の向こうから一人の男が現れた。男は公園の建物が落とす月の陰に隠れ、よく姿は見えない。
「……すでに招待券を見てもらったと思う。本日の勝者は1名だけ選ばれる。その者には、次のアジア大会への参加が認められる。試合はカードの番号順に行う。1番と2番は前へ！」
その声に応じて、舞台の両端から2人の男が飛び出してきた。一人は道着をまとった小柄な男、一人はジーンズにTシャツの長髪の男だ。互いににらみ合ったまま動かない。
「始め！」

フェイロンは2人を凝視し、耳を澄ませた。拳どうしがぶつかりあう鈍い音だけが響く。耐え難い緊張感で息が止まる。
勝負はあっという間についた。長髪の男は身もだえして石畳にうつぶせていた。
目で追うのがやっとの動きだった。こんなやつらがいたのか。こんなやつらと、俺は闘うのか。俺の技はやつらに通用するのか……？
上着を脱ぎ、深呼吸をする。全身に気がみなぎる。
心の中にあった若干の躊躇も葛藤も消え去った。自分自身の強さを証明する。そうして俺は生きてきた。何も恐れる事はない。強さの証明こそ、俺自身の人生の証明だ！

「次、3番と4番、前へ！」
ひらりとトンボを切り、舞台へ飛び降りる。
彼には今、どんな強敵が現れようとも絶対に勝てる自信があった。恐れも戸惑いも、微塵も感じない。
全てに勝つために、フェイロンは走り出した。

夕闇迫るキングストン・ビーチ――。

サンセットの美しさは、世界でも5指に数えられる。

海沿いのカフェ・バーやレストランは多くの観光客でにぎわい、砂浜では甘いささやきをかわす恋人たちがそれぞれの思い出作りに忙しい。

レゲエで有名なジャマイカだが、ことこの浜に関せば、昨今では世界中のありとあらゆるミュージック・スタイルが集う。

その店『レモニー』のステージでは、サルサ・バンドが軽快なリズムを響かせていた。客の大半は観光客で、中には東洋人の姿も見える。色鮮やかなカクテルにたいまつの光が揺らぐ。柔らかな時間が流れていた。

その男は、一人でやって来た。ステージ近くのカウンター席に座り、シャンパンを注文した。

ベースボールキャップにサングラス、皮のボレロにTシャツ、ひざまでの麻のパンツに皮サンダルといったいでたちだ。

肌はたくましい褐色、かなりごつい上背で、鍛えられた腕が覗いている。

シャンパンを一口あおり、サングラスの男はステージを見た。体が自然にリズムを取っている。バンドは演奏を終え、次の曲を始めた。

しばらくしてもう一人、妙に落ち着かない男が入ってきた。アロハ・シャツを着た小太りのその男は、せわしなく店内を見渡したかと思うと、がっくりと肩をうなだれ、カウンターの端の席に情けない顔で腰を下ろした。

店のマスターが満面の笑顔で近寄ってきた。

「やあ、リック!久しぶりじゃないか!」

ゆっくりと顔を上げたその男、リックは、マスターとは対照的に、今にも泣き出しそうな顔をひきつらせて言った。

「どうもこうも、ないよ。何で俺はこう、ついてないんだ……」

「おいおい、どうしたんだい?」

そういいながらもマスターは、さして心配している様子でもない。どうせ賭け事で負けたか、女房にヘソクリを見つけられたか、そんなところだ。

「まあ落ち着けよ、一杯いこう。半年ぶりだなぁ」

「これが、落ち着いていられるかッ!」

叫ぶと、リックはマスターの差し出したダブルのウイスキーを一気に飲みほし、むせ返った。

「今度は何だい?君んところは、最近相棒が売れていて、羽振りがいいそうじゃないか。金に困ってる訳じゃないんだろう?」

「その相棒が問題なんだよッ!」

「えっ?」

「相棒が……ディージェイのやつが、消えちまったんだぁ!!」

ディージェイ。このジャマイカで彼の名を知らない者はいない。1年前、彗星のごとく現れたトップ・ミュージシャン。コンサートは常に超満員、出すCDは全てミリオン・セラーというスーパー・スターだ。

リックは4年前からの友人で、現在、彼のマネージャー的な仕事をやっていた。といっても、ディージェイ自身はかなりアバウトな性格で、仕事にしろ遊びにしろ気分の赴くまま好き勝手にやっている、という感があり、リックに対しても自然体のつき合いだった。

とまあ聞こえはいいが、ようは適当、まったく有名人らしからぬ性格が幸いしてか災いしてか、ディージェイとリックの関係は出会った頃からなんら変わる事はなかった。

「消えた……って、いなくなったってことか?」

「そうだよ!あいつがキックボクシングをやるのは知ってるだろう?今日はその国内大会があって、あいつもそれに出てたんだ。そしたら、試合の最中にイキナリ飛び出して、それきりさ。

当然大騒ぎで、探し回ったけど、既にホテルの荷物も引き上げられてて……チクショ

ウ！」

リックにしてみれば、まったく思い当たる事のない事件だった。

今まで何の問題もなくやってきたのに……八方手を尽くして探し回り、最後の手がかりとして、リックとディージェイが出会ったこの店にいるかもとやって来たのだ。

望みを絶たれた彼は、もう酒を飲むしかなかった。

そのときだ。

鳴り響いていたギターの音が突然、消えた。

客が一斉にステージを振り向くと、ガラの悪い連中が5～6人、ステージのバンドマンを押し退けて上がり込んでいた。

そのうちのひとりが、アンプの電源コードを引き抜いていた。

「またか……」マスターがつぶやく。

ここ2カ月の間、3日とあけずにやって来る連中だ。キングストン・ビーチの観光客相手の飲食店は、地元マフィアの格好の稼ぎ場所になっていた。用心棒を無理やり雇わせ、高いカネを巻き上げる。

それでも、それ以上の事をする訳でもないので、辺りの店はしぶしぶ彼らの要求を呑んでいた。そうした方が安全だし、トラブルも避けられる。ただ、最近になって、店内で怪しい取り引きをすることが多くなっていた。

『レモニー』は、そんな彼らの半強制的な要望を今もってはねのけていた。音楽と笑いとうまい酒が売りのこの店に、そんな無粋な連中が徘徊する事をよしとしなかったのだ。

「悪いな、マスター！オレぁ静かに飲むのが好きなんだ！客の頼みは、当然聞いてくれるよなァ！ガハハハ！」

おびえる客がステージを遠巻きに退いている。その真ん中で、派手な紫の趣味の悪いスーツの男が、下卑た高笑いをあげて座っていた。

店内が静まり返る。

マスターが、今夜こそはと意を決し、カウンターを出て紫スーツの男に近づく。

「悪いが……引き取ってくれ！みんなが迷惑する！」

「おい、聞いたかよ！客に向かって、出ていけとさ！ゆっくり酒も飲めやしねえ。こんな店に、金払うこたぁないぜ、みんな！ガハハハ！」

ガタイのでかい連中がマスターをにらむ。目を伏せるマスター。ぐっと拳を握って耐える姿を、リックは心配そうに見ていた。

そうだ、警察に——と思ってカウンター奥の電話の方を見たが、連中の一人が受話器を振り回してニヤリと笑っていた。

「マスターさんよ！こんな調子じゃ、商売あがったりだろ！どうだい、今夜こそ決めちまいなよ！俺たちを雇えば、店は安全、商売繁盛！言うこたないぜ！」

「ちょっと待った！」

その声はカウンターから聞こえた。サングラスの男だ。

それを見て、リックは思わず「あっ」と叫んだ。振り向いたマスターも同様だ。

「なんだ、てめえ！」さっきまでのヘラヘラ笑いをやめ、スーツ男はすごみをきかす。サングラス男は上着を全部脱いで立っていた。

あまりに見事な筋肉。これ以上はないというイカシた笑顔を決め、スーツ男を指さした。
「あんた！俺と踊ろうぜ！」
「あ!?」
「今夜は、特別な夜だ。こんなに静まり返ってちゃあ、つまらない」
サングラス男は、マスターとリックの方を見て、親指を立てた。
「マスター！ミュージック、頼むぜ！」
リックは全て承知した、という合図をサングラス男に返した。あの親指の合図は、ダンスの始まりの合図だ。リックはカウンターの奥に回り、CDプレイヤーにパワーを入れた。大音響が店内を貫く。
「ふざけやがって！オイ、やっちまえ!!」
スーツ男の合図で仲間たちがサングラス男に飛びかかる。待ってましたと言う表情で、サングラス男は叫ぶ。「Yah――!!」

その動きは、ダンスそのものだった。伸ばした足が、手が、次々と襲いかかる男どもをはねのけ、倒してゆく。スネアドラムの響きに合わせてパンチが決まる。
周りの客もすっかり興奮していた。
客の一人がふと気づく。
「この曲は『Maximum』……ってことは、アイツは……ディージェイ!?」
曲が盛り上がり、ラスト・フレーズに近づく。チンピラたちはすっかり倒され、残るは紫スーツの男だけになった。おびえて逃げ出そうとするスーツ男。
「たっ……助けてくれェ!!」
曲のラストに、ディージェイのアッパーカットが重なる！
「DaDaDaDaDaDaDaDaDah――!!」
スーツ男がぶっ飛びるのと同時に、曲は終わった。
「ディージェイ！ディージェイ！」
もうすっかり正体がばれてしまった。ディージェイコールが沸き起こる。ディージェイに駆け寄るリック。
「ここにいたのか、ディージェイ……」
「ああ、ここは俺とおまえの、記念すべき出会いの場所だからな！」
リックは思わず嬉しくなった。ディージェイは、俺をほっぽっていった訳じゃなかった。やっぱりコイツは、最高の相棒だ！
「さあ……戻ろうぜ。みんなが待ってる。ファンだって心配してるぜ」
「いや……悪いが俺は帰らない」
「えっ!?どうして!?」
「また、新しいインスピレーションがわいてきたんだ。まったく新しいリズムが」
それを聞いてリックは頭を抱えた。また、コイツの悪いクセが始まった！
「心配するな、次のコンサート・ツアーまでには戻るよ！じゃあな！」
「お、おい！待てよ！次の新曲のレコーディングは、どうするんだ!!」
ディージェイは取り巻く客を飛び越えて、店から出た。ゴールドパープルのオープンスポーツがタイヤをならして遠ざかっていった。
リックはガックリとうなだれて、ひざをついた。
マスターが声をかける。
「ああなったら、どうにもならない……確か、そうだったよな、リック！」
ためにためて、遂にリックは泣き出した。
「ディ～ジェ～イ！！」

古城の跡地に造られた極秘施設――英国情報部・特殊工作部隊養成基地。その存在は、上層部のごく一部の人間にしか知られていない。

とある嵐の夜。

基地近くで土砂崩れが発生、発電機能の一部がマヒする。

修復のため現地に向かった隊員が、崩れた土砂の下に一人の少女を発見。けがを負い、意識を失っていた少女を保護し、基地に連れ帰る。

やがて少女は意識を取り戻すが、一切の記憶を失っていた。自分がだれなのか。どうしてあんな場所にいたのか。

少女の身元の手がかりは、彼女が手にしていたペンダントに刻まれた文字だけだった。

ＣＡＭＭ　７４０１０６

軍は少女を施設内に置き、外部に漏らさぬようとの指示を出す。

少女は教育隊長のK・ウルフマン大佐の管理下に置かれた。

少女は努めて気丈さを保っていたが、内心では自分が何者かが分からない事に、ひどく不安を感じている様子だ。

ウルフマン大佐は、軍から少女の監視・報告を義務づけられていた。

施設の存在が公にできないとはいえ、この少女も事故に巻き込まれたばかりに、ひどい災難だな、と大佐は思った。

しかしやがて彼は軍の真意をはからずも知ることになる。

少女のけがの回復力は、常人の治癒能力のスピードをはるかに越えていた。

全治２カ月はくだらないと思われていた全身数か所の骨折は、ものの３日で治癒のきざしを見せ、１週間後にはまったくの健康体に戻っていた。

「……とにかく、常識では考えられません。彼女の肉体そのものは、同年代の一般女性とさほど変わらない。しかし、新陳代謝能力および血液内の抗体生成スピードは、生物学史上でも類を見ず……」

担当医が興奮し、まくしたてるのを聞きながら、ウルフマン大佐は嫌な予感を覚えた。

「軍が研究を進めている、生体兵器プロジェクト……あれのテスト用にするつもりか？」

そのプロジェクト内容は大佐の知るところではなかったが、彼女が格好のテストモデルとして扱われるであろう事は容易に想像できた。

「この娘はおそらく何も知るまい……このままでは、いずれ……」

少女の表情は日に日に明るさを増していた。

大佐は、ペンダントの文字『ＣＡＭＭ』から、彼女をキャミィ（ＣＡＭＭＹ）と呼ぶことに決めた。

「キャミィ……それが、あたしの名前……」

「まだ本当の名前は分からないが、ずっと名なしでは困るだろう。悪くない名前だと思うんだがね」

「……ありがとう。キャミィ、かぁ……」

初めて見せるはにかんだ表情に、大佐は顔をほころばせる。しかし、押し寄せる不安は大佐の心から追いやる事はできなかった。

そしてその不安は、思いがけぬ形で現れる事になる。

キャミィを保護した日から３週間が経った。

特殊工作部の最高司令官、W・ワトソン総司令の定例視察の日のことである。

総司令はキャミィの部屋を訪ね、ウルフマン大佐に問う。

「この娘が、例の少女かね？」

「はっ」

「ふむ……まだ子供ではないか。こんな所に閉じ込められては、退屈だろう」

総司令が手を差し出し、キャミィに歩み寄ったその時。

キャミィの体が、はじかれる様に飛び出し

た。人間離れしたスピードで、手刀をかざし総司令に突っ込む！

「……？……はっ!?」

我に返ったキャミィの右手は、ウルフマン大佐のワキに抑えられていた。間一髪のところで、大佐がキャミィを受け止めたのだ。

キャミィの腕をなま温かい鮮血が伝う。大佐の腹部から大量の血が吹き出す。

「イヤァアアア……!!」

キャミィは気を失い、倒れる。

「大佐!!しっかりしたまえ、オイ、だれか医者を!!」

「総司令……申し訳ありません、この不始末は、私の命にかけて償います……どうかこの少女の処置については……ぐっ……私に、ご一任を……」

大佐は遠のく意識をこらえながら、キャミィをかばう。

このとき大佐は確信していた。

彼女を……キャミィを、悪しき呪縛から解き放ってやらなくては。それをするのは、私をおいて他にはない、と。

総司令は、強い決意の大佐を見据え、答えた。

「ウム……他ならぬ君の頼みを、むげに断るわけにもいくまい……よかろう、その少女については、君に全てを任せる。安心したまえ」

「あ……ありがとう……ございます、総司令……」

大佐とキャミィはタンカで運ばれる。

「ウルフマン大佐……頼んだぞ。あの少女には、軍の最高幹部らが興味を示し始めた。事が大きな悲劇を招かないうちに、悪の芽をつみとってやるのだ。国家が動き出せば、私とて君らをかばってやれない……」

幸いなことに、大佐の傷は大事には至らなかった。

しかし、キャミィはそれからしばらく――およそ3日間――意識を失ったままだった。そして彼女の脳波から新事実が明らかになる。

深層心理下の特殊なマインド・コントロール。自分の意思とは無関係に、特定の行動を誘発させる技術が、彼女に施されていたのだ。

ただ、それは記憶を失ったショックにより、その効力をほとんど失っていた。おそらくこれからは、突然人を襲うような事はないだろう。

この事件をきっかけに、軍はよりキャミィに高い関心を寄せる様になる。これは間違いなく人為的に施されたものであり、軍にとってその原理の解明は最優先事項に取って代わっていた。

既に存在していた脅威的なバイオコントロールテクノロジー。開発の立ち後れは、敗北を意味する。

ウルフマン大佐は、そんな軍の思惑は意に介さず、ただキャミィの様な年端も行かぬ少女に残酷な運命を課した者に対し、言い知れぬ憤りを覚えていた。

「何か大きな力が、動いている……」

前にも増して厳重な監視下に置かれるキャミィ。

総司令襲撃事件から1週間――平静を取り戻した彼女は、ひとつの決意を固めていた。キャミィは、ウルフマン大佐に志願する。

「あたしにも、訓練をやらせてください」

「何？……いや、君には無理だ！」

「いえ、やれます。やれそうな気がするんです。……あたし、知ってます。軍はあたしを『兵器』のサンプルとして扱っているんでしょう？もっと詳しいデータが欲しい、って……」

「君は……それに気づいていて、何故……？」

「大佐……あなたはあたしを助けてくれた。あたしが信じられるのは、あなたしかいないんです。

あなたがダメだというのなら、あたしも無茶はしません……でも、あたしはあなたと仕事をしたい。あなたの力になれるよう努力したい。このまま、カゴの鳥の様に暮らすよりはずっと……」

キャミィの目に臆するところはなかった。

ウルフマン大佐は、自分が気をもんでいたほど彼女がヤワでなかったことに苦笑を禁じ得なかった。

この娘は、強い子だ。

「……君の人生は君のもの、誰にも束縛はできないさ。君が自らの運命を切りひらいてゆくのを、わたしは拒まない。むしろ、力になってやりたいと思うよ」

「大佐……じゃあ……」

「キャミィ！君は本日より、我が部隊の正規隊員たるべく教育を受ける。厳しい訓練にかかる……ついてこれるな？」

「は……はい!!」

――キャミィよ、私は決して君を「兵器」などと思っちゃいない。

君は、君を苦しめる悪しき過去を断ち切るために戦うのだ。

これからの時間こそ、君にとっての本当の人生なのだから――

かくしてキャミィの訓練生活が始まった。

彼女の運動能力は、まさに想像を絶した。とても20歳そこそこの女性の動きとは思えな

い。肉体の持つ潜在能力を、極限近くまで引き出している。

武器などの扱いも、それこそあっという間に覚えた。まるで体が知っているかの様に。

彼女の班（チーム：4～5人で構成される）は短期間で驚異的な成績を上げ、いよいよ軍上層部も彼女の能力について疑う余地なしと判断した。

軍の最高幹部らが実験を企てる。

「ここはひとつ、彼女の能力がどれほどのものか、見せてもらうとしよう」

「は……と、申されますと、まさか……」

「そう……我々にとって最もやっかいな存在、『シャドルー』にさぐりを入れさせるのだ。今までどんな作戦をもってしてもなしえなかった、やつらの陰の指導者の存在究明……彼女なら、何らかの手がかりをつかめるかも、だ……」

「リスクが大きすぎるのでは……？」

「既にわが軍でもテストの準備は整いつつある。あとは実戦でのデータだけだ。すばらしい成果を期待しようではないか」

ほぼ全てのカリキュラムを評価SA（スペシャルA）でクリアしたキャミィ。

彼女らのチームに、いわば卒業課題といえる実戦任務が言い渡される。

「違法麻薬密輸入組織LA-66-コードネーム『シャドルー』の実質的指導者の身柄を拘束せよ」

「！」直感的に邪推をめぐらすウルフマン大佐。

「シャドルー……たしかイギリス国内のみをターゲットにした、取るに足らない弱小組織……既に組織そのものの存在も危うい、とのデータだが……」

シャドルーの実態について、その正確なディテールを知るものはほとんどいない。特殊工作部隊員である彼らにしても例外ではなかった。

しかしウルフマン大佐は、『シャドルー』の名に何かひどく不吉なものを感じた。

「軍はキャミィをどうしようというのだ……生体兵器プロジェクトは打ち切られたという報告だったが……まさか、な」

あれこれ勘ぐったところでどうにかなるものではない。任務の遂行は何よりも優先する。

「この任務の成功が、彼女の人生の大きな一歩となるはず……そう信じるしかない」

東の空が明るみを増してゆく。

チームを乗せたヘリコプターが飛び立つ。

それは、やがて来る運命の戦いの、静かすぎる幕開けであった——。

・増刊と言えばもはや定番シャリバンジャンギャバン、待ってました ーのアイランドだ!! 今回も大増ページでお届けするぜ!! …ってあり?は、8ページしか無いじゃないっスか!? ムキーっ! ギヴミースペース!!
（超電磁担当・田渕健康）

スーパーストII ゲーメスト タ・イ・ラ・ン・ド

（鹿児島県　飯田昭子さん）

（福島県　橘内なつきさん）

（熊本県　ROYさん）

（神奈川県　楽浪郡君）

（北海道　犬飼多実代さん）

（山形県　笑面龍君）

（栃木県　竜華めぐりさん）

（愛知県　遊佐ますみさん）

（神奈川県　良雲悪雲さん）

（広島県　呼我たかひろさん）

（神奈川県　山口順君）

（東京都　天宮順さん）

（栃木県　らいじん君）

（香川県　煌月明隆さん）

（福島県　橘内なつきさん）

（川崎市　ツリカゲル無情君）

（大阪府　コラムス（大佐の犬）ダッシュさん）

（愛知県　POPOY君）

（埼玉県　浦川Rさん）

（大阪府　バルログねーちゃんさん）

（東京都　山口知実さん）

（山形県　笑面龍君）

（神奈川県　赤城PINX君）

（兵庫県　春井洋一君）

スーパーで語ろう。

～第303回　鳥瀬公園にコンボメンを見た！の巻～

タイトル画面の織○裕二…もといリュウがムチャかっこいい！やはり主人公たるものこういうふうにズンと構えなくちゃいかんよ。

波動砲ライクな波動拳のモーションもキレイだし、今回の隆の声はイメージ通りだし言うことないっス！

（埼玉県　VIAN君）

春麗お姉様の顔グラフィック一層美しくなったのはよしとしよう。声も歳くってるカンジがするけど、キレイなので何とか許容できますが…

しかし…あの気功拳のポーズは何とかならないのぉ！25歳にあの格好はあまりに酷だと思う。

（岡山県　条茶さん）

☆私は人として酷なポーズだと思うが…

ゲーセンの外まで響く、フェイロンのホワチャ声がたまらん。

（広島県　神道雄君）

☆もっと落ち着きましょう。10点。

キャミイの勝ちポーズで、後ろを振り向いてピースをする姿に、手を合わせて拝んでいた男子中学生がいた。（本当）

（神奈川県　吉原飛砂君）

（東京都　あおばかずとさん）

（大阪府　芦原ひかりさん）

（神奈川県　アクセル・カーンさん）

（大阪府　逸見わたるさん）

（群馬県　星知津留さん）

（神奈川県　良雲悪雲さん）

（神奈川県　ひびきなおこさん）

（神奈川県　大繡柄之君）

ベガがだんだん人間離れしていくのがうれしいです。もっとやってください。
（奈良県　三田忠君）

スーパーではバイソンの歯が一本欠けていて、その分スピードアップしたと思いきや以前としてトロい所が泣ける。
（埼玉県　つーぴし君）

16歳の女の子をスパイに送り出すゾル大佐も顔負けの事をやらかす悪の帝王、あんた先が見えたぜ…
（スパイに鍛え上げる時間を考えると…キャミ子、お前は何歳の時にシャドルーに入ったんだ？）
（神奈川県　蒼雷誠君）

最近は女性が二人いるゲームも多いが、出てくる女性二人共性格に問題があるとは、さすがは本家はやる事が違う。
（東京都　香川玄君）

ああ…。やっぱり今回も自爆ボタンがついていなかった。ストII、ストIIターボときて、今回のスーパーストIIには自爆ボタンがつくだろうと思っていたのに残念である。対戦でおちょくられて負けるくらいなら自ら死ぬという、すばらしい（？）信念を貫ける自爆ボタンを、ぜひとも次回作につけるように、カプコンさんに願います。いや、絶対付けるべきなんだなぁー。
余談、やっぱりボタンはタイムボカンシリーズみたいなやつがいいっす。
（兵庫県　阪本信彦君）
☆今週のオーやーまーばー!!って叫びつつ、セコッとボタンを押すべし。

新キャラ、悪くはないが、あまりインパクトがなかった。ストIキャラを1人入れてみてもよかった気がする。アドンとかバーディとかイーグルとか。バイソンももう少し強くしてもよかったのに。（ケチばかりつけている）
それでも、全体的に細かい配慮が行き届いているので、実に楽しい。（少しフォローしている）
（東京都　昭谷敏之君）

（栃木県　らいじん君）

（東京都　前岩克知君）

（神奈川県　横浜の春麗使いさん）

（東京都　松山うらんさん）

↑(大阪府　楠見らんまさん)

↑(静岡県　ゴーピースネ毛だ!君)

↑(大阪府　天宮めぐるさん)

↑(東京都　伊藤慎一君)

↑(大阪府　COLUMNSさん)

↑(東京都　Twiningぱあるさん)

↑(大阪府　きりかあさぎさん)

↑(京都府　速小君)

↑(宮城県　立花真角君)

↑(奈良県　野津昭弘君)

↑(茨城県　堀之内さん)

↑(愛知県　ZAN郁弥さん)

↑(山口県　羽山悠希さん)

ストII次回作はこうなる!

新キャラにメス・オブラドビッチ、ニック・フューリー、黄忠、ゴメスが加わり、何者かに乗っ取られたシャドルーを取り戻すベガが主役。

もちろん、ラスボスはあのお方、カプコンゲーム最凶の主人公、フランク・キャッスル＝パニッシャーその人だ。コイツぁ手ごわいぜっ。

(東京都　島田学君)

スーパーストIIダッシュはこうなると予想してみました。当たったら何か下さいカプコンさん。

◎ブランカが対戦相手で腹ごしらえができるようになる。がつがつがつ。

◎ブランカが、目からギガボルトレーザーを出せるようになる。ばびいいっ!

◎プランカが、空中かみつきをできるようになる。ぴょんがぶ。

◎ブランカが、ハリケーンストンパーという投げ技を身につけている。うきぃー。

◎もちろん、空中バーチカルなんて当たり前でしょう。オラァ!

◎青色のブランカを選ぶと、きちんと「宇宙用」と明記してある。シュゴー(宇宙音)。

◎タイトル画面で、ブランカが大アップになっててすごい。

どうですか?ちなみに私はリュウのファンです。噛みつきやすいから。

(広島県　菅原敬君)

つづく。

もうIIはいいからIIIを出してくれ。

(全国超多数の読者様)

ストIIの時から、登場シーンのベカのマント投げ捨てがすごく好きだった。スーパーが出る、と聞いた時、他のキャラにも登場シーンが入っているかもと期待していたけど、入っていなかったので残念だった。なぜだカプコン?

すっごい楽しみだったのにー。新キャラ入れるよりも、登場シーンを入れてほしかった(本気で)。

スーパーストIIではぜひ!!

(例)

ケン…昇龍拳や波動拳のためし打ちしたりする。

本田…この人はシコ踏むしかないでしょう。

キャミィ…軽くステップしたり、バク転したり。

ディージェイ…おどるしかないでしょ。

フェイロン…派手なアクションをする。あと気合入れたり。

リュウやサガットはイメージ崩さないようにしないとね。

(愛知県　鈴木仁君)

次回作は「スーパーストIIダッシュターボプラスエクセレントメガクラッシュファイナルロストヤヒチ伝説」ってとこですかね?

(兵庫県　渋谷哲也君)

→（千葉県　ROMCHISN君）

→（栃木県　佐野冬彦（笑）さん）

→（大阪府　浪花魂十六第目吉田晶君）

→（茨城県　冬部李穆君）

→（徳島県　でしりんさん）

→（埼玉県　良夫君）

→（山口県　ゆいっちさん）

→（石川県　山幸彦さん）

→（埼玉県　渋染一騎さん）

→（沖縄県　DDK君）

→（石川県　山幸彦さん）

→（神奈川県　端村春姉さん）

→（神奈川県　スパイダー上地君）

→（山形県　福田知則君）

→（三重県　ぶらんか命♥の鈴生さん）

→（熊本県　日本田中会君）

↑(大阪府　如月彼方さん)

↑(東京都　キャミィに負けるな!!さん)

↑(愛知県　こんにゃくさん)

↑(徳島県　けものさん)

↑(東京都　川名景清さん)

↑(東京都　宮入哲也君)

↑(福岡県　抹香鯨さん)

↑(埼玉県　森広宣君)

↑(静岡県　やぶのあわづさん)

↑(東京都　ヘビ野玉子さん)

リバーサルな日々
～スーパーで語るひとときへ～

何故だ!?何故新キャラが4人もいてイロモノが一人もいないのだ?イロモノ師の私としては、ダルシム、本田、ブランカに続く第四のイロモノを期待していたのに…。

確かにイロモノプレイヤーは少ない。(推定全体の5厘だ)が、これだけは言いたい。イロモノキャラは女性キャラに次ぐ格闘ゲームの華だ。

マトモなシチュエーションにあるキャラを、変な容姿をしたキャラが変な技でぼてくりこかすのがいいのだ。それゆえに嫌われやすいが。

と、言う訳で次回作ではイロキャラ望む一人増!(控えめ)せめて頭からメガ粒子砲くらいかましてほしい。(何が、せめて、なんだか…)

(山口県　玩具安全マーク君)

☆え?ディージェイってイロモノじゃなかったのかっ。(何を持ってイロモノと定義づけるのかは知らないけど)

オレは何とスーパーストIIの基盤を買った。家で好きなようにできる最大のメリットと言えば、そう、音楽だ。

チュンリのステージでは自転車のスズの音や、ニワトリの鳴き声が気にいっており、勝負がつくとニワトリが「コケコッコー」と鳴くところがスーパーっぽくてよい。

あと、ガイルのステージの音楽。あのイントロ(?)のチョッパーベース、実はディレイのかかっているメロディーラインは完璧だ!うーんすばらしい。

他の雑音がまざってたり、音の小さいゲーセンでやってる人々がかわいそうだ。…そうだ!みんな、基盤を買えばいいんだ!買うしかない!買え!買え!…(フィードバック)

(埼玉県　桃太郎君)

☆ホークのステージの曲は妙にモノ悲しくて、郷愁を誘う。

キャラを8色の中から選べる!トーナメント制のためにそういうシステムができたようですが、これは嬉しい!ほんのちょっとのことですが、絶対こだわっちゃうんですよね。

「オレのリュウは黒」とか「やっぱケンは赤」とか。余計に思い入れも強くなってプレイしちゃうってモンです。私はキャミィちゃんを使っておりますが(惚れたーっ)もっぱらスタートボタンor中パンチボタンのキャミィちゃんを使っております。大パンチのピンクキャミィもかわいいけど弱そう…とか、色々考えてしまうのもまた楽し。

ところで「こりゃねーよカプコンさん!」と思ったのはオレンジ、緑のリュウ、ケン!絶対硬派じゃないっ!やっぱ黒か青が一番かっこいいと思います。

…さて、今日もキャノンスパイクを決めに行こーかね。

(福岡県　佐藤圭さん)

☆私は押しっぱなしのエビ色バルログを愛用してまっす。イヒヒヒヒ。

↑(千葉県　桝舘秀志君)

■読者プレゼント■

気前よさ10ヒットコンボ。

読者プレゼント！

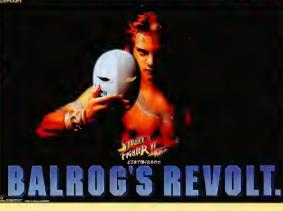
第１弾

提供　カプコン

P168へ続くぞ！

おまたせ。巻末読者プレゼントのページです。今回も色々用意してます！まずはカプコンさん提供分から。非売品ばかりだよ。

❶スーパーストⅡ下じき
20名

❷スーパーストⅡパンフ＋ステッカーセット
20名

❸スーパーストⅡポスター　20名

❹ストリートファイターⅡターボポスター３種
各10名

P160のハガキで応募せよ！

スーパーな読者サービス部

ダッシュ最強テレカセット
テレカ12枚(イラスト)+特製ケース
[1万5000円 C-15] 送料:E

スト II 最強下敷きセット
下敷き12枚+特製ファイル
[3800円 C-12] 送料:F

スーパーストII増刊発売にシンクロしてスパIIヌーヴェルアイテムの大発売だぜしょーりゅーけん!最上級の超絶14大テレカを残らず購入して、人類が達成しえる究極の芸当、14HIT COMBOを実現させちゃおうじゃないか、ファイター諸君!!

テレカ
各送料:A

春麗ダッシュ
[1000円 C-16]

春麗
[1000円 C-8]

見つめて春麗
[1200円 C-19]

オリジナル春麗
[1000円 C-9]

ダッシュ大会記念
[1200円 G-5]

オリジナルストII
[1000円 C-10]

織倉・春麗
[1300円 GC-1]

スーパーストII NEWテレカついに登場!!
送料:A

フェイロン
[1200円 C-25]

D・J
[1200円 C-24]

T・ホーク
[1200円 C-23]

キャミー
[1200円 C-22]

バルログ
[1200円 C-30]

ガイル
[1200円 C-29]

スパII春麗
[1200円 C-28]

拳
[1200円 C-27]

隆
[1200円 C-26]

スーパーストII
[1200円 C-35]

スーパーな奴ら
[1200円 C-34]

波動拳
[1200円 C-33]

四天王
[1200円 C-32]

昇隆拳
[1200円 C-31]

長いのがスキ♥ パテ子

ストⅡレポートパッド
[300円 C-5]送料：C

ダッシュレポートパッド
[350円 C-20] 送料：C

ストⅡニューアイテムセット
下敷き+テレカ2点
+おまけノート
[2200円 SN-1]送料：E

ストⅡステイショナリーセット
レポートパット+下敷き+
カンペン+おまけノート
[1100円 SC-1]送料：E

ダッシュカンペンセット
下敷き+レポートパッド
+カンペン+おまけノート
[1250円 SC-3]送料：E

ストⅡ下敷き
[250円 C-6]送料：D

オリジナル春麗下敷き
[280円 C-11]送料：D

ファイティング春麗下敷き
[280円 C-18]送料：D

ストⅡカンペン
[600円 C-7] 送料：C

ダッシュカンペン
[700円 C-21] 送料：C

読者サービス部通販心得の条

送料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いとなります)

例：鎌倉春麗テレカ1枚…………100円
ダッシュカンペン1個…………200円
ダッシュテレカセット…………500円
ストⅡ下敷きセット…………800円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は、800円となります。

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月程かかります。
○返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料表

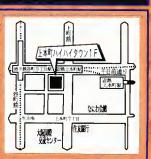
A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個でも	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

ただ今制作中!!
くわしくは本誌を見てネ

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326 (月ー金：AM10:00ーPM5:00)

「ねぇねぇ、郵便料金が改定されるんで、読サビの送料も変わるらしいわよ。」「本当にそうなの?」「そーなのりょー、送料変わるそーりょー。」

編集後記

ストⅡシリーズって、マニアックなゲームだと思う。
（石井ぜんじ）

ストⅡもそろそろ落ちついてきたね。次なるカプコンの目玉は何かな？
（YOU･A）

みなさん、あけましておめでとうございますうー。今年もムフフ♡
（FRS-N,O）

いつものごとく苦しい日々が続いたが、編集松井氏はその上をいっていた。
（KAL）

最近の格ゲーは、質は高いけど寿命がどんどん短くなっている気が…。
（C･LAN）

GLDのお願い：対戦は勝ちにこだわらず楽しくやろう。待ちプレイはつまんないよ。

カプコン関係の増刊も、もう4冊目。今度は何になるんでしょうね。
（SHIN落合）

徹夜でスキーから帰ってきた(10分前)。そして今度は苗場だ(5分後)。
（いないん）

なんで私がフェイロン担当なのか？ちゃんと理由があるが秘密
（㊙人間　ももやん）

編集部が広くなりました。でも撮影場所はせまくなった気が…。
（A･H=Ace）

イヤ～、ハハハハハッ。今回はヒドいっスね～。あ、こっちのことです。ハハハ
（ⓑ）

生まれて初めて年末進行なるシロモノを吟味でき、大変人生勉強になりました。
（渕健）

うぅ、びぐ氏もそう思ってたんですかぁ…実は俺も同じ事を考えて(以下略)
（TKO）

カプコンの皆さんとハガキパワー爆発の読者の皆さんには感謝しております。
（松井）

対戦プレーは一日三回もやれば十分。百円を積めば的な考えはいけません。
（立栄多）

■平成6年2月19日発売　第9巻4号通巻108号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋　己代子
■編集長　石井　ぜんじ
■編集チーフ　佐藤　孔健
■編集スタッフ　松井　雄一
■編集協力　高橋　修一　田中
■編集デザインスタッフ　林　野吉　霜田　和人
■ライティングスタッフ　YOU・A／C-LAN／FRS-N. O／KAL／いなりん／びぐ／GLD／ももやん／ACE／立栄多／田渕健康／TKO／SHIN落合／MAN
■デザイン　FINE　POCKET／㈱ベルデ／ローリングストーン
■協力　塩原　パテ夫　司　淳
■印刷　大日本印刷株式会社
■制作協力　カプコン

読者プレゼント
第2弾

⑤ストⅡニューアイテムセット　5名

⑥ファイナルファイト攻略ビデオ　1名

⑦ストⅡカンペケースセット　5名

⑧ストⅡステーショーナリーセット　5名

⑨春麗テレカ　5名

⑩ストⅡダッシュテレカセット　5名

提供　ゲ屋　読者サービス部

さあ、第2弾だ。オリジナルストⅡグッズ大放出！とくにコレクターズBOXはもはや手に入らぬ超レアアイテムだ！

限定予約販売だったあのコレクターズBOXをプレゼント！こいつは太腹だぞ。
⑪ストⅡスペシャルBOX　LD版　ビデオ版　各1名

CAPCOM®

きみは、真の格闘家をめざす若きファイター。
かずかずの強者を地に這わせてきたが、ある日、
「どこかに格闘の極意を記した奥義の書がある」という噂を耳にした。
しかもその奥義の書を手に入れるためには、
ストリートファイト界の伝説的ファイターに会い、
彼らの繰り出す必殺のクイズに答えていかねばならない、という。
きみは決意した。
「俺は強くなりたい。もっと大きく成長したい。
奥義の書を読み真の格闘家になれるのであれば、
俺は、それを手にいれる!」
そしてきみは、スーパーストIIワールドへと
大いなる一歩を踏み出した。

WORLD

HOW TO TRY

各キャラクターのクイズは3択式になっている。正解と思う答えのアタマの文字(ひらがな)を選び、ラウンド3(バイソン、バルログ、サガット、ベガのページ)の左側ページにある<奥義の書・巻之壱>に順番に書き込んでいくこと。
そうすれば奥義の言葉が…。
ただし油断は禁物、最後の最後まで気を抜かないように。
それでは、健闘を祈る!

ND1
さあ、まずは俺が相手だ。俺の繰り出す必殺クイズにみごと耐えられるかな。
Q1 リュウの本名は。
[ち] 隆　[き] 龍　[く] 竜
Q2 リュウステージの舞台となっている城の名前は。
[み] 白鷺城　[つ] 朱雀城　[む] 鳳凰城
今度は私が相手よ。リュウみたいな甘チャンとはちょっと違うわよ。
Q3 チュンリーの自宅に貼ってあるポスターはある格闘技俳優だが、いったい誰。
[も] ブルース・リー [こ] ジャッキー・チュン
[と] フェイロン
Q4 チュンリーがS.ストIIで新たに身に付けた、接近立ち大キックを何という。
[つ] 飛翔脚 [た] 上段蹴 [き] 天空脚
リュウや春麗に勝っても自慢にはならないぜ。かかってきな。自分の未熟さを思い知らせてやるよ。
Q5 ケンにはアメリカ人の血が流れているか、それは誰の血をうけついだもの。
[ん] 母　[ち] 祖母　[し] 祖父
Q6 ケンが修行時代、つきあっていた恋人は。
[え] イザベラ [う] イライザ [の] イカンガー
熊でさえ尻込みするという俺様のクイズに、いったい何問答えられるか、楽しみだな。
Q7 ゲーム開発中のザンギエフの名前は。
[つ] モスコー・ロシアノフ
[か] ウォッカ・ゴバルスキー
[ぼ] イワン・ゴルビー
Q8 ザンギエフのパンチ技に「地獄突き」があるが、これはある悪役レスラーの必殺技でもある。それは誰。
[ず] タイガージェットシン
[ぷ] アブドーラ・ザ・ブッチャー
[よ] グレート東郷

ROU
なかなかやるじゃないか。高いところに昇れば昇るほど落ちたときの痛みは感じないですむぜ、ボーイ。
Q9 リュウに食べさせられたもので、ガイルが最も嫌っているのは。
[ら] くさやの干物 [か] たくわん [せ] 納豆
Q10 ガイルステージにある米空軍機は。
[お] F-16 [か] P-38 [な] A-10A
弟子入り希望でごんすか?ちがう?勝負しにきた?! こりゃ片腹いたいでごわすな、ハッハッハッ。
Q11 「角界では敵なし」と噂されるE.本田の現在の番付は。
[と] 横綱 [ろ] 張り出し大関 [も] 前頭一枚目
Q12 E.本田ステージの舞台となっている銭湯の名前は。
[じ] 富士の湯 [い] 花の湯 [せ] 江戸の湯
よく修行してきたようだな、気にいった。しかし、これより先に通すわけには行かないぞ。
Q15 ダルシムには幼い一人息子がいるが、その名前は何という。
[ひ] クッパ [み] ブッタ [た] ダッタ
Q16 ダルシムの自宅にはダルシムが表彰台の1位に立っている写真が飾ってある。この時ベガが2位だが3位は誰。
[ま] サガット [み] リュウ [ゆ] バルログ
ウオッ ウオッ ウフォフォフォフォ。グウオッグ、フォグオ ビリビリバリバリ!
Q13 ブランカの放つエレクトリックサンダーは何から会得したか。
[じ] 発電所での修行の末
[ん] 電気ウナギとの死闘の末
[け] 落雷の末
Q14 S.ストIIでブランカが新たに会得した「バックステップローリング」とは、どんな技。
[み] 後方に向かってローリングアタック
[よ] 一度後方に下がって前方にローリングアタック
[ち] 逆回転しながら前方にローリングアタック
CAPCOM

ND2
かかってくるなら全力を出し尽くせ。俺も手加減はしない。わかったか、わかったらスグに始めよう！
Q17 フェイロンは香港出身のカンフーアクションスターだが、さて「カンフー」を漢字で書くとどんな字。
［お］闘夫　［の］敢夫　［ぎ］功夫
Q18 フェイロンはカンフーのアクションスターだが、中でも得意とする武器は。
［む］方天戟　［げ］三節棍　［ど］ヌンチャク
Q19 フェイロンステージの床の文字、「虎豹別墅」とは何。
［わ］地名　［が］人名　［た］格言
いいこと、わたしをこれまでのようなオジサンやオバサンと同じ程度に考えてたら、痛いめにあうわよ。
Q20 キャミィが勝った時のセリフは。
［う］もうちょっと骨のある人かとおもったのに、見かけ倒しもいいとこ…。
［よ］女だと思って甘くみたわね！残念だけど私は世界一の格闘家なのよ。
［き］年甲斐もなくはりきっちゃって。所栓、若さには勝てないのよね。
Q21 キャミィステージの舞台となっている古城の名前は。
［か］ベンマックドゥーイ城
［た］フレーザーバラ城
［ゆ］コーンワル城
Q22 キャミィの両足にある模様は、いったい何か。
［ね］火傷の跡
［か］迷彩色の網タイツ
［あ］ペインティング

ROU
いい音色、リズムを鳴らす楽器は見ただけでわかるぜ。ヘイ、ボーイ、けっこうイケそうじゃないか。
Q23 ディージェイはミュージシャンだけあってラウンドに勝つとある楽器を鳴らすが、さてその楽器とは。
[こ] マラカス [え] コンガ [つ] ウクレレ
Q24 ディージェイの髪形は一風かわっているが、黒人ミュージシャン等によく見られるこの髪形を俗に何という。
[ほ] コーンロウ
[み] フィシュボーン
[ふ] ドレッド
Q25 ディージェイステージでバックにたくさんのギャラリーがいるが、その中でバックバンドを務めているのは何人。
[す] 4人 [な] 6人 [ご] 8人
ホントに自分の力だけでここまできたのか？よし、おれが試してやる。ウソならゆるさないからな。
Q26 決して争いを好まないT.ホークが、激闘に身を投じることになったきっかけは。
[ゆ] 謎の組織「シャドルー」から聖地を取り戻すため
[り] 地球環境を侵す現代人への怒りから
[あ] キコリ稼業もままならず、生活苦から賞金を稼ぐため
Q27 T.ホークの父の死因は。
[だ] ベガに殺された [ま] 自殺 [つ] 病死
Q28 T.ホークの必殺技、トマホークバスターのレバー操作はどの技と同じか。
[ぐ] ダルシムのヨガフレイム
[め] リュウの昇龍拳
[み] E.本田のスーパー頭突き
CAPCOM

ROUND3

連中相手に勝ってうれしがってんじゃねぇ。今までのは前座試合、これからがエキシビションマッチだぜい。

Q32 バイソンが試合の時に着用しているグラブは何オンス。
[い] 8オンス [し] 12オンス [る] 16オンス

Q33 国内用と海外用では、キャラクターの名前が一部変わっているが、さて、国内版バイソンの海外名は。
[ぶ] ベガ [な] バルログ [ま] ブランカ

Q34 バイソンがその昔、象を倒したと言われる技の名前は。
[で] 必殺象殺し
[と] 秘技象封じ
[ひ] 恐怖の象倒し

わざわざ負けるために、ここまで来たのか。ま、いい。負けるからには、美しい負け様をみせてくれよ。

Q29 バルログが闘いの時に仮面をつけているのは何のため。
[わ] 格闘中の必死の形相を見られたくないため
[く] 返り血を浴びないため
[じ] 顔面への攻撃を避けるため

Q30 幼い頃、バルログがある東洋人に習ったものは。
[ら] 能 [あ] 華道 [き] 忍術

Q31 バルログの必殺技「イズナドロップ」は日本古来から伝わるある技を会得したものだが、それは何。
[す] 稲妻落とし
[ま] 出雲落とし
[や] 飯綱落とし

奥義の書·巻之壱

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
Q 6	Q7	Q 8	Q9	Q10
Q1 1	Q12	Q13	Q14	Q15
Q16	Q17	Q18	Q19	Q20
Q21	Q22	Q23	Q24	Q25
Q26	Q27	Q28	Q29	Q30
Q31	Q32	Q33	Q34	Q35
Q36	Q37	Q38	Q39	Q40

これだけはいっておく、お前のようなアマチュアに俺は倒せん。…いくぞ！

Q35 サガットの胸の傷は、誰につけられたものか。
[づ] リュウ　[お] ベガ　[ぱ] トラ

Q36 サガットステージのタイランド。
バックの銅像は何という名前。
[ま] 考釈迦　[く] 寝釈迦　[た] 眠釈迦

Q37 サガットはズバリ、何の格闘技の使い手か。
[ら] キックボクシング
[よ] テコンドー
[は] ムエタイ

よくここまでやってきた。もうすこしで奥義の書が手にはいると思っているんだろうが、そう甘くはいかんぞ。

Q38 ベガステージとなっている場所の名前は。
[つ] アユタヤ遺跡
[と] アヨーディア寺院
[す] ラーマーヤナ寺院

Q39 「ベガ」は英語だと女性的なイメージの言葉になるが、それはどんな意味。
[け] 乙女座の一等星
[こ] 天瓶座の一等星
[い] 双子座の一等星

Q40 ゲーム開発中のベガの名前は。
[こ] ターヘルマイヤー
[か] イーグルヘッド
[ぶ] アドン

FINAL ROUND

Q41 ケンとガイルは実はある縁故でつながっているが、その関係とは。
[6] 従兄弟
[7] 異母兄弟
[1] 義理の兄弟

Q42 車壊しのボーナスステージ、（理論上）最も早く壊せるのはどの技。
[6] ブランカのエレクトリックサンダー
[36] E.本田の百裂張り手
[17] チュンリーの百裂キック

Q43 ベガの本拠地・シャドルーの秘密基地には巨大な怪物像が立っているが、その頭部にある物は何か。
[11] パノラマ大浴場
[9] 望遠鏡
[37] ビップルーム

Q44 シャドルーの保有する人工衛星は何というか。
[27] 野望の星・ジブラダル
[16] 悪の花・曼珠沙華
[13] しもべの星・ベルゼバブ

Q45 E.本田には４人の内弟子がいるが、メガネをかけているのは誰か。
[23] 西の富士
[18] 安花田
[15] 龍山

Q46 カプコンならではの臨場感溢れる立体音響システムを何という。
[20] Ｑサウンド
[3] バーチャルサウンド
[30] ＣＰサウンド

Q47 では、その音響システムのロゴマークはどれ。
[25] Q QSOUND [33] VS [31]

Q48 S.ストIIで導入された画期的対戦システム「トーナメントバトル」は最大何人まで同時プレイが可能か。
[5] 4人　[22] 6人　[26] 8人

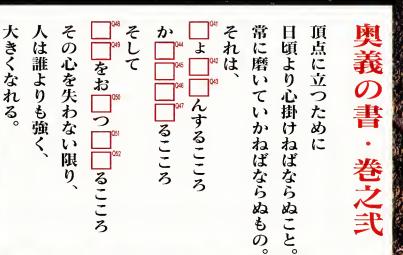
Q49 ストIIシリーズの前身「ストリートファイター」に登場した拳法家、“暗殺拳”の使い手といえば。
[38] 烈　[21] 激　[28] 元

Q50 ストリートファイターではそのゲーム機にも大きな特徴があったが、それはどんな特徴。
[8] 8方向レバーがハンドル操作になっていた
[32] 技の大中小を圧力センサー付きボタンで判定した
[14] 音声識別センサーに反応して技がでた

Q51 ストII以前、「ストリートファイター'89」として製作されたゲームが名前を変えて発表された。そのゲームとは。
[34] ロストワールド
[35] ファイナルファイト
[24] マジックソード

Q52 全国のストIIファンが一堂に会する夏の祭典「ストIIチャンピオンシップin国技館」で、'92年の覇者はダルシムだった。では、'93年は誰か。
[40] ケン　[29] ベガ　[39] サガット

奥義の書・巻之弐

頂点に立つために
日頃より心掛けねばならぬこと。
常に磨いていかねばならぬもの。
それは、
□ょ□□んするこころ (Q41 Q42 Q43)
か□□□□るこころ (Q44 Q45 Q46 Q47)
そして
□□をお□つ□□るこころ (Q48 Q49 Q50 Q51 Q52)
その心を失わない限り、
人は誰よりも強く、
大きくなれる。

よくぞ答えきった。約束のヒントだ、よく聞けよ。いまお前が答えた12問(Q41〜Q52)の解答のアタマの数字、それがカギだ。前ページの奥義の書・巻之壱の中から、それらの数字の下にある文字をぬきだせ。そして、その文字を順に奥義の書・巻之弐の空欄のなかに書き込んでいくのだ。書き込んだら、よく読み、胸に刻み込め。それは格闘に限らず、すべてに通じる言葉なのだからな。

CAPCOM

スーパーストリートファイターII
月刊ゲーメスト2月号増刊
No108
平成6年2月19日発行
第9巻第4号通巻108号
昭和62年5月6日
第3種郵便物認可
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子
発 行●株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9326
定価1280円
(本体1243円)
送料91円 1月24日から127円

雑誌 03660-02 Printed in Japan
T1003660021285